MEG AMIGA

Dünyanın birazcık satan AMIGA dergisi

KASIM 1995 SAYI: 5 90.000 TL (KDV dahil)

HİKAYE BAŞLIYOR

A1200

Rally Championship

En iyi Yaratık, Ölü bir Yaratıktır :

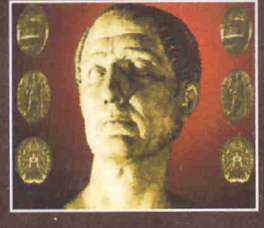
ALIEN BREED 3D

Pinball Mania

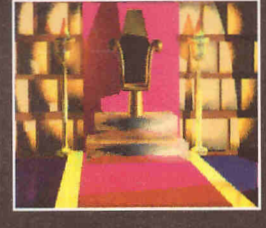
A500'de Taxture Map Rüzgarı...

CITADEL

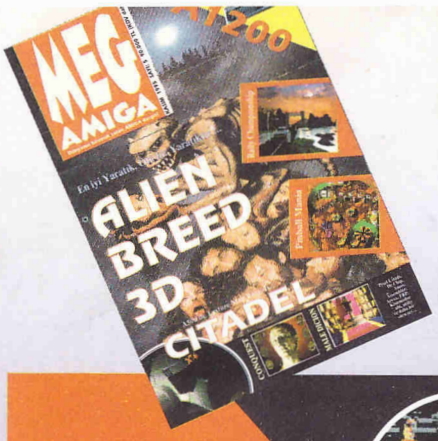
CONQUEST



MALE DICION



Pixel Üstadı, Dr.Chip, Amos, Assembler, Arexx, FRP, Kommodor abi, utiliy ve daha bir sürü şey...

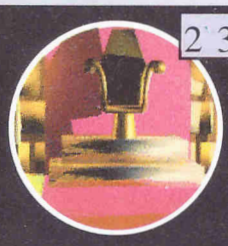


İÇİNDEKİLER

KASİM 1995

OYUNLAR

Doman



Male Diction

Alien Breed 3D

Pinballmania

DEVAMLI YAZILAR

4 HABERLER
Yine görülmedik duyulmadık en yeni Haberler...sayfayı çevirin lütfen!

6 PIXEL STADI
Grafik üstadınız yine iş başında.Bir şeyler öğrenmek için hala bir şansınız var.

8 RAY-TRACE
Kendinze yeni bir dünya kurun. Yönetmeni sizsiniz : Işık ,Kamera ve...

12 OMAY'LA AMOS
Oyun yapma teknikleri tam gaz devam ediyor.Omay döktürüyor!

14 DR.CHIP
Bu köşe oldukça favori bir hale geldi. Doktor kalpten gidecek bir gün!..

17 ASSEMBLER
Evet,yeni bir dil,yeni bir soluk ve proglamlamada tek isim:.

18 ZEBAN ZONE
Derginin en lanet ismi yine karşınızda. Okurken sayfaları yırtmayın!...

33 FRP D NYASI
Farklı,mistik,karanlık,ilginç,ürkütücü , sıradışı ve çok zevkli...

48 KOMMODOR AB
Hala komik.Hiç durmayın espri rüzgarı sizi alıp götürecek,ama nereye?

Kabus bitti

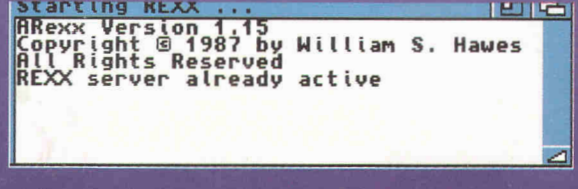
34

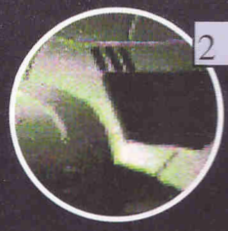
...Ve Amiga tekrar aramızda.ESCOM'un yoğun çalışmaları sonucu AMIGA yeniden piyasaya sürüldü. Yılbaşına kadar da birçok firma AMIGA'ya destek kararı aldı. Şimdiden birçok proje hayata geçirilme aşamasında. Daha fazlası için sayfa 34'e geçin!..

A1200

42 AREXX

Program içinde program yazma sanatı.İşte bilinmeyen yönleriyle müthiş AREXX. Artık her ay sadece burada.Artık sizinde bir Makro'nuz var...





Citadel

Con Quest

Coarse Angler

Rally Champion

the Künye

İMTİYAZ SAHİBİ
Israrla Benim

YAZI İŞLERİNDEN SORUMLU DEVLET BAKANI
Zebani

TEKNİK YAYIN YÖN.
Yine Zebani

İSTİHBARAT VE CASUSLUKTAN SORUMLU ŞAHIS
Mr.OZ

BASIN DANIŞMANI VE UZLAŞANI
?

REKLAMLARDAN SORUMLU MÜSTESAR
Artık Turbo

HALKLA İLİŞKİLER SERVİSİ
Omay ve Raven

AMERİKA AVRUPA SERVİSİ
Kötü espri !

SAYFA DÜZENLEME
Zebani

BASILDIĞI YER
Matbaa

YAZARLAR
Zebani, Turbo, Mr.Oz, Omay, Edge, Milo Tarkan,Raven,Suicyco

ÇİZERLER
Sencer, Turbo,Raven

ADRES:
PK. 177 BAKIRKÖY-İST.

Her ayın ilk haftası içinde yayınlanır. Yazıların sorumluluğu yazarına aittir. Bu dergi basın yasalarına uyar.

HERKESE MERHABA V4.32

EDITOR

Karar vermek, Kararlı olmak. Çizdiğin yolda kararlı ve başarılı bir şekilde ilerleyebilmek. Yaratıcı ruhun kurduğu o ütopyalara giden yolda tüm engelleri aşmak: düşmeden, tökezlemeden. Niçin bu kadar zor? Niçin bu kadar acımasız? Niçin bu kadar hain? Bu yolda yürümeyi, bir cambazın ipte yürümesi kadar zorlaştıran kaç etken olabilir? Bu etkenlerin birbiriyle toplanıp, yine birbiriyle çarpımı kadar olan şeymidir ütopya veya kararlı olmak? Her şeyin dar bir boyutta kargaşa içine sürüklendiği bir ortamda bizim reçetemiz nedir? Neyi eksik yapıyoruz? Yoksa eksik olan bizim hayallerimiz, bizim ütopyalarımız mı? Yoksa, yoksa yoldaki kayalar mı?

İşte bizim suçumuz, bunca zamandır, üzerimizde ki o çok sevdiğimiz ve hiç çıkarmak istemediğimiz şey: Ruh. Bütün cesaretlerimizin, kararlılığımızın, inatçılığımızın, sevinçlerimizin, kızgınlıklarımızın kaynağı; Ruh. Bu işe başladığımız andan itibaren tüm çevremizi hatta tüm hayatımızı bir kalkan gibi kuşatan sihirli güç. Bir şeylere olan sevginizi, ona olan bağlılığınızı ifade etmenin ilk yolu. Biz de Amiga camiası adına 'bir dergi çıkarma' gibi önemli bir misyonu üstlenirken ve kayalarla dolu yola atlamaya karar kılarken tek itici gücümüz bu Ruhtu. Henüz yolun yarısında bile değilken yaşama reçeteleri arayan MegAMIGA, aynı yolda ki kayalardan kararlı ve azimli bir şekilde atlayarak yine sizlerin karşısına çıkmayı başardı. hem de ne çıkma!

Tarih 14 Ekim 1995.Perşembe. Saat 5'e geliyor. Matbaaya doğru hızlı hızlı ilerliyorum. Beynimde zonklayan ve tüm organizmanı alt-üst eden *"Dergi nerde yahu?", "Ne zaman çıkacak", "Çok geç kaldınız ama!", "Ne o! yoksa dergi battı mı?"* sözleri hala aklımdan çıkmıyor. Özellikle *"Dergi battı mı?"* türünde olanlar. Artık ulusumuzun doğal bir içgüdüsü haline gelen 'Karamsarlık' rüzgarları dalga dalga bedenimi sarıyor. Böyle düşünmek için haklı nedenleri var aslında!. "Hayır dergi batmadı, şimdi gidip alıyorum işte matbaadan" sözleriyle kendimi sakinleştiriyorum. Her dergiyi alışımda ki tarifsiz heyecanım, yerini tarif edilebilir bir bıkkınlığa ve şaşkınlığa bırakıyor: *"Evet dergi güzel olmuş Tamer abi"*; ama 'Zaman' hiç güzel olmamış. Zaman herşeyimizi alıp götürmüş; geriye kalan tek şey ayın ortasında çıkan dergi ve "Umarım..." la başlayan umut tanecikleri. Hiç vakit kaybetmeden dağıtıma başlıyoruz ama bunun meyvalarını toplayamıyoruz. İşte bu sayıya gelene kadar da binbir türlü melanet olayın üstüste gelmesi ve zamanın "her zamandan" daha hızlı geçmesi sonucu; çok sevdiğimiz derginin elinizde ki sayısını çıkarmak için,bir kanserli hastaya çare arar gibi dergi çıkarma çareleri arıyoruz. Sonuçta çıkarıyoruz ama habis tümörlerin yayılmasını hala durduramıyoruz...

Evet dostlar yeni bir sayı ve yeni bir heyecanla bir kez daha karşınıza çıkmanın mutluluğunu yaşıyorum. Ama şu yaşadığım mutluluk ile çektiğim işkence arasında nasıl bir orantısızlık olduğunu varın siz tahmin edin. Bu ay anlatacak pembe haberlerim pek yok. Zaten baştan beri olumsuz bir hava estirdiğimi farkermişsinizdir. Madem bu havaya alıştınız (umarım alıştınız;ben bağımlısı bile oldum) devam edelim o zaman. Evet, yüzünüzde sinirden gerilen ve kopma noktasına gelen çizgileri görür gibiyim. Bu ay da yapmak zorunda kaldığımız kahrolasıca ZAM, belkide sizleri son kez görmenin kötü bir sinyali gibi geliyor bana. İnanın ki birçok konuda serbestçe ve zorlanmadan konuştuğum halde, bu zam konusu açıldığında boğazım kuruyor, kalp atışlarım değişiyor ve söylemek istediklerimi kelimelere çevirecek dilim düğümlenip kalıyor. Yani şimdi ne desem nereden başlasam? Fahiş rakamlara ulaşan Matbaadan mı başlasam? Her ay zam gelen Kağıt fiyatlarından mı başlasam? Film maliyetlerinden mi başlasam? Bayi kar marj'larından mı başlasam? Tirajdan mı başlasam? Dağıtımdan ve bir sürü bok püsürden mi başlasam?...Gerçekten bilmiyorum. Bildiğim tek şey Zam yapmada ki amacımızın bu dergiyi yaşatmak olduğu; dolayısıyla birçok Amigacıyı tekrar yalnız bırakmamak olduğu. *"Bir sonraki sayıyı çıkartmak için acaba kaç paraya ihtiyacımız var"* cümlesini düşünmeyeceğimiz bir sponsor, bir destekçi bulana kadar birbirimize yardım etmemiz gerekiyor. Ben bu konuda hoşgörünüze sığınmaktan başka birşey yapamıyorum.

Evet dergi bu ay da yine dopdolu. Geçen ay tamamen teknik bir arızadan dolayı veremediğimiz Anket'i bu ay veriyoruz. Bu hata için özür dileriz. Tabii Anketi doldurduktan sonra bize yollamayı unutmayın. Bu ay dergide 2 yeni ve yararlı köşe açtık: Arexx ve Assembler. Bu iki muhteşem programlama sayesinde hayalgücünüz de ne varsa gerçekleştirebilirsiniz (vigo öyle dedi). Bence takip edin. Tabii oyunlar da yine eğlenmenizi sağlayacak düzeyde güzel oyunlar. Özellikle Alien Breed 3D. Bunu A1200'ünüz varsa kesin alın. Tabii Amiga'nın tekrar piyasaya çıkışı hepimizi sevindirdi değil mi? Ne o yoksa haberiniz yok mu? O zaman sizi sayfa 34'e davet ediyorum. Amiga ve PC ile ilgili yazının da ilginizi çekeceğini zannediyorum. Sizin anlayacağınız bu ay bayağı dolu dolu oldu dergi.

Evet bana verilen sınırı aşmak üzereyim. Her zaman ki gibi ben yine susuyorum ve bekliyorum; önümüzdeki ay buralarda bir yerlerde böyle sıkıcı bir yazı daha okumanızı temenni ederek (malesef). Artık bu kadar şeyden sonra ne mesaj vereceğimi de bilmiyorum ama bende mesaj tükenmez; bu yüzden hoşcakalın diyerek şunu asla unutmamanızı istiyorum:
"GİDECEĞİNİZ EN UZAK YOLU HAYAL EDİN. HAYALLERİNİZ YOKSA, GELECEĞİNİZ DE YOKTUR"

ZEBANİ

Özel Teşekkür: Yine muhteşem savaşcı UĞUR KARLIOVA'ya, TUNÇ'a ve sevgili dostum ÇAĞRI ÖZTOKSOY'a çok çok Teşekkür ederim.

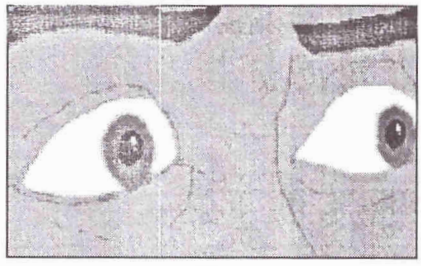
ÖNCE ÖZETLER

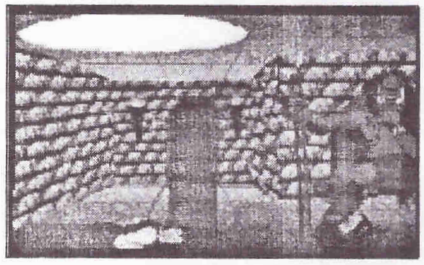
HAZIRLAYAN VE SUNAN: ZEBANİ

Mistik bir macera için kolları sıvayın!

LIMBO OF THE LOST

Şu oyun dünyasında her zaman Adventure oyunlarına ayrı bir ilgi duyulmuştur. Bunun nedeni ne olabilir diye oturup araştırma yapmayacağız. Nedeni tabii ki belli: Yarattığı atmosfer. Eğer iyi bir Adventure oyunu söz konusuysa saatlerin hatta günlerin nasıl geçtiğini anlamassınız. Ancak bu da çok kısa süren bir durumdur. Oyun biter sizi yalnız bırakır. Sonra "keşke bitmeseydi, keşke daha önce bu oyunu oynamayıp şimdi bir daha oynasaydım" gibi şeyler mırıldanırsınız (şahsen ben Future Wars'ı bitirirken böyle düşünmüştüm). İşte yeni oyunumuz olan LIMBO OF THE LOST da aynen yukarıdaki duyguları yakalayabileceğiniz şahane bir Adventure oyunu. Oyunda kaptan Benjamin denen bir adamın görünmez bir danışmanını oynayacaksınız. Ona yapacağı çok tehlikeli yolculuk boyunca yardım edecek ve onu binbir tehlikerden kurtarmaya çalışacaksınız. Aslında oldukça ilginç bir roldesiniz bu sefer. Hem gerçeklerle hemde mistik olaylarla uğraşmak zorunda kalan görünmez bir danışmanı daha önce hangi oyunda oynadınız? Evet, bu çok garip ve bir o kadarda zevkli görünen Adventure'ı geldiği anda kaçırmanız çok ayıp olur valla...yalnız oyun 16 disket olacakmış ve grafikler süperüstü süpermiş. Yapan firma da Base Jumpers'ı yapan Rasputinmiş. Her şeye rağmen bu oyunu çıktığı anda alıp oynamak bize düşüyormuş...muş..muş...

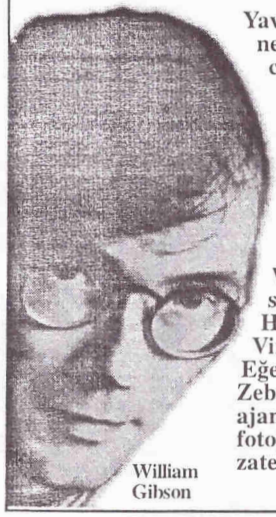




AMİGA'da sanal gerçeklik devri

VIRTUAL

AMIGA



William Gibson

Yav kardeşim bu aralar nereye baksam Virtual, cyberpunk, cyberspace gibi aciip! kelimelerle karşılaşıyorum. Eğer siz de benim gibi bu kelimelerin nedemek olduğunu merak ediyorsanız; bu kelimelerin ve kavramların mucidi olan William Gibson amcaya sormanızı tavsiye ederim! Her neyse biz gelelim Virtual-I'ın ne olduğuna... Eğer sevgili editörümüz Mr. Zebani bu meretin CIA ajanlarınca gizlice çekilmiş fotoğraflarından birini yayınladıysa zaten ne olduğunu anlamışsınızdır. Ben

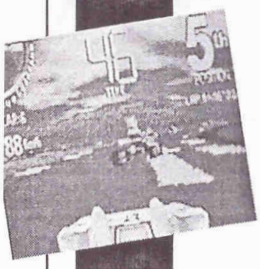
yine de anlamayanlar için ne olduğunu izah edeyim. Monitor ve gözlüğün birleşimini düşünün, işte karşınızda Virtual-I. Yani gözlük şeklinde dizayn edilmiş bir monitor. Bu alet Amiganızın RGB portuna takılmakta. Ayrıca sesleri de kendi özel kulaklığı sayesinde duyabilmektesiniz. Bu gözlüğü kullanarak Alien Breed 3D, Fears veya Gloom oynadığınızı düşünsenize. Netekim Manyx Software Fears'ın Virtual-I için özel bir versiyonunu çıkaracağını açıkladı! Fiyatına gelince; oldukça tuzlu, tamı tamına 600 Pound. Eh! bu gözlüğü seven fiyatına katlanır!!

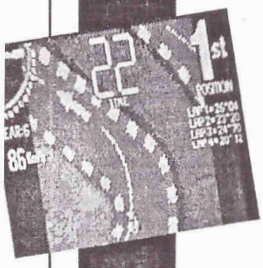
TARKAN

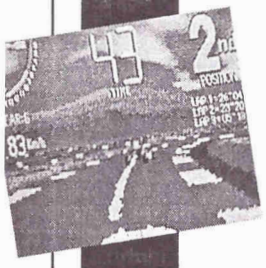
Bu ay haberlerde Tarkan imzası da var...Aferin...

Haydi Tam Gaz Go-Kart yarışına...

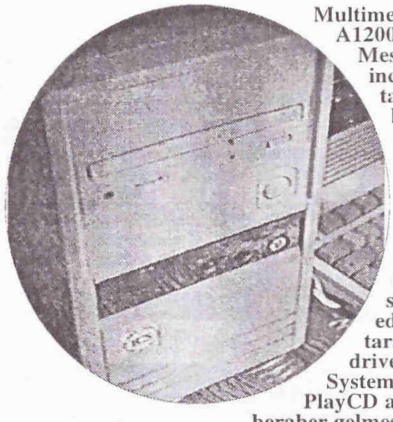
VIRTUAL KARTING







Hayatınızda hiç go-kart yarışlarına ilgi duydunuz mu, veya daha önce gidip seytettiniz mi? Her ne kadar Türkiyede pek tanınmasa da yurt dışında oldukça tanınan ve sevilen bir spor dalı Go-Kart. Daha önce duymayanlar için kısaca bir tanıtalım: Go-kart yarışları yere yapışık gibi görünen ve her biri 100 veya 125 cc'lik motor hacimli arabaların, kapalı bir parkurda sivrinek vızıltısı çıkararak yarıştığı bir spordur. Bu sporu yapanlar işin her ne kadar zevkli olduğunu söyleselerde ben yinede saatte 200-250 Km hız yapan ralli arabalarına binmeyi ve orada kaza yapıp ölmeyi tercih ederdim ya neyse konumuz o değil. Nerde kalmıştık? evet, go-kart spor olarak bize yabancıyken şimdide daha iyi tanımamız için bilgisayarda karşımıza çıkıyor. Bu oyunda da çok tehlikeli parkurlarda hız yapıp yarış kazanmaya çalışarak diğer rakiplerinizi alt etmeye uğraşacaksınız. Parkurla çok çeşitli ve süprizlerle dolu. Klasik Go-kart yarışlarındaki monoton havayı değiştirmek isteyen programcılar, diğer yarış oyunlarındaki parkurları baz alarak oldukça tehlikeli parkurlar hazırlamışlar. Üstelik oyunun hızı da muhteşem deniyor. Saniyede 50 Frame'lik bir hız söz konusuymuş. Sonuç olarak bilgisayarda ilk defa denenen bu tür bakalım nasıl olacak. Üstelik null modem kablonuz varsa 2 bilgisayarı birbirine bağlayıp kapışabilirsiniz. Bence oyun geldiği anda null veya değil mutlaka kapışmak gerek. Üstelik tüm Amigalarda çalışacakmış...



Multimedia Station: Diyelim ki A1200'ünüzü geliştirmek istiyorsunuz. Mesela bir CD-ROM drivei, bir 3.5 inchlik harddiski A1200'ünüze takmak istiyorsunuz. Ancak hepsinin bilgisayarın içinde değil dışında olması nedeniyle göze pek de hoş gelmiyor. Bu durumda ICS'in (Intrinsic Computer Systems) geliştirdiği multimedia station adlı mini towerı edinmeniz gerekecek. Bu mini towerın başlıca özelliklerini; 4 adet IDE sürücünün sisteme dahil edilebilmesi, ATAPI adlı ICS tarafından geliştirilmiş özel bir driver ile gelmesi ve Cache CD File System 2, IDE-Fix, CD32 emulator, PlayCD adlı yardımcı programların da beraber gelmesi şeklinde tanımlayabiliriz.

MS'ın bir diğer ilgimç özelliği de çift girişli adaptörü sayesinde aynı anda bilgisayarı ve monitorü tek bir power düğmesine basarak açabilmeniz. MS (Multimedia Station) standart olarak 6 değişik opsiyonla satılmakta. Bu opsiyonlar ve fiyatları ise şöyle:

Opsiyon 1: MS+2x CD-ROM= 250 Pound
Opsiyon 2: MS+4x CD-ROM= 300 Pound
Opsiyon 3: MS+440 MB harddisk= 250 Pound
Opsiyon 4:MS+2xCD-ROM+440 MB harddisk=350 Pound
Opsiyon5:MS+4xCD-ROM+440 MB harddisk=400 Pound
Opsiyon 6:Sadece MS=90 Pound

Görüldüğü üzere fiyatları da oldukça uygun olan MS'i A1200'ünü geliştirmek isteyen herkese öneririm.

Tarkan

M.MEDIA STATION

KISA KISA

° Menejerlik oyunlarının babası olan Player Manager'ın ikincisi geçtiğimiz ay çok şükür ülkemize gelerek biz garipleri!! oldukça sevindirmişti. Ancak gelen bu versiyon ECS versiyonu idi. Tam biz "Acep bu oyunun AGA versiyonu çıkarmı?" diye düşünürken AGA versiyonunun çok kısa bir süre sonra çıkacağı haberi geldi. AGA versiyonu; malumunuz 256 renkli, değişik hava şartları altında oynama gibi birçok ilave yeni özellikli ve 6 disk olarak gelecek huzurlarımıza. Bekleyelim ve görelim!

° Eğer aranızda poker oynamayı sevip de Strip Poker tarzı oyunlardan sıkılan varsa işte size oldukça farklı bir poker oyunu: Hollywood Hustler Gamble. Oyunun en ilginç özelliği tüm karakterlerin oldukça tuhaf?!! ve dijitize olması!! Meraklılarına duyurulur!

° LightWave 4.0 çıkarda REAL 3D'nin 3.0'cı versiyonu çıkmazmı? Tabi ki çıkar! İşte size bu yeni versiyonda mevcut olan yeni özelliklerden birkaçı: 2 veya 10 kat hızlı B-Spline rendering, JPEG desteği, save/load render ayarları, auto box rendering v.b. Eh! hiç de fena değil hani!! Tüm 3D-Rendering ile uğraşanlara şiddetle tavsiye edilir.

° Page Stream 3.1 çıkmak üzere. Bu versiyonda 3.0'da olan tüm hatalar düzeltilmiş ve bazı fonksiyonlarda biraz daha geliştirilmiş. Önümüzdeki haftalarda piyasaya sürülmesi bekleniyor. Masa üstü yayıncılıkla uğraşan vatandaşlara duyurulur.

° İşte size Lola firmasından oldukça kaliteli bir genlock. Eğer animasyonlarınızı videoya kaydetmek veya videodaki görüntüyü Amiganıza geçirmek istiyorsanız çözümü lola genlock... İngiltere'deki satış fiyatı 350 pound. Edinmek isteyenler için ise lola'nın telefonu: +44 858 433501

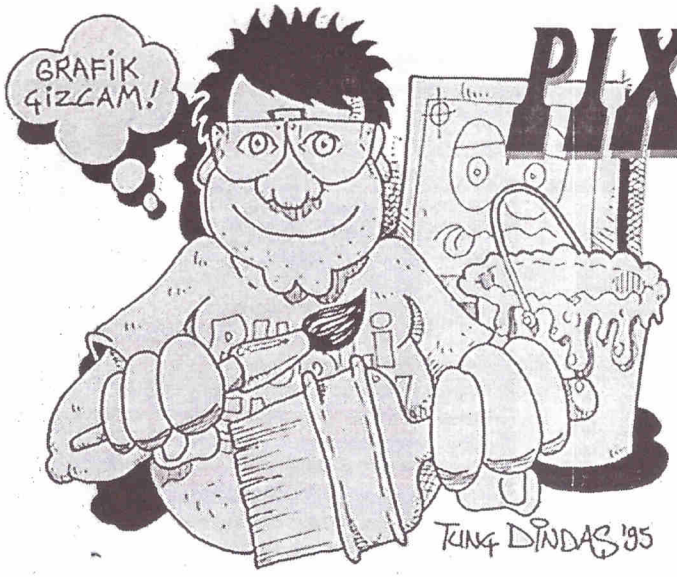
° Benim en favori DTP programlarımdan olan Final Writer gün geçtikçe daha da gelişiyor. Her yeni çıkan versiyonda olduğu gibi bu versiyonda da birçok yeni fonksiyon ilave edilmiş. İşte size yeni birkaç özellik: geliştirilmiş yeni kullanıcı arabirimi, geliştirilmiş kullanıcı tarafından ayarlanabilen menüler, fransızca, almanca, norveççeden oluşan yeni sözlük v.b.

° Uridium oyununu hatırlar mısınız? Peki severmiydiniz? O zaman bu müthiş klasiğin yeni versiyonu çok yakında AGA makinalar için piyasaya çıkacak. Arcade versiyonunun yanısıra sıkı bir strateji bölümü de var. Kesinlikle kaçmaz...

° Dünyanın en iyi Animation Toolkit programlarından olan Clarissa 3.0 versiyonu ile piyasaya çıkmak üzere. Ne yani hala Clarissa kullanmadınız mı yoksa? Hemen 2.0 versiyonunu bulun ve animasyon oynatmak için saçınızı başınızı yolmayın...

° Muhteşem çip 68060'ın A1200 versiyonu gavur diyarlarında çıktı. Edindiğimiz bilgilere göre 040'lı bir A4000'den 3-4 kat hızlıymış. Valla bu hız her A1200 sahibini gaza getirir. Üstelik SCSI-2 kontroller sayesinde SCSI harddisk veya başka şeyler de bağlanabilir. 192 MB Ram'de cabası...

PIXEL ÜSTADI



"...Pixelleri anlamak, Grafik Dünyasını anlamaktır..."

Selam grafik severler. Bu ay sizlere şu aralâr Amiga'da en çok kullanılan grafik programı olan PERSONAL PAINT'i açıklayacağız. Program genel olarak DP ile neredeyse aynı. Bu ay sizlere ekranın solundaki çizim toollarını açıklayacağım. Bu toollar yani menücükler DP'deki gibi sağda değil. Belirgin bir farklılık yapmak için sola alındığı belli. Ama bu değişiklik DP'den bu programa geçen arkadaşlar tarafından iyi karşılanmıyor. Uyum sağlayana kadar işlemlerde çok zaman kaybediyorsunuz. Neyse bu eksileri bırakıp programın açıklamasına geçelim.

ÇİZİM TOOLLARI:

Aralıklı çizim yapmaya yarayan seçenek.

Aralıksız çizgiler çizmenize yarayan seçenek. Bu ve öteki seçeneklerde iyi türlü fonksiyon mevcut. Buranın üst kısmına basarsanız yukarıdaki işlemi yaparsınız. Ama alt kısmına basarsanız içi dolu serbest çizgiler çizmenize yarar.

Yay çizmeye yarayan seçenek. Yanlız PP'nin yay çizme seçeneği oldukça gelişmiş. Ben bu tür fonksiyonları ilk olarak Macintosh'larda görmüştüm. Yayın başlangıc ve bitiş noktalarını belirledikten sonra aralardaki noktaları mouse ile oynatıp istediğiniz hale getiriyorsunuz. Amiga'da şu ana kadar yapılan en iyi yay çizme fonksiyonu.

Line çizme fonksiyonu. Bu seçenek ile doğrular çizebilirsiniz. Başlangıç ve bitiş noktasını belirlemeniz yeterli.

İçi dolu yada boş daireler çizmenizi sağlayan fonksiyondur. Bu seçenektede üst ve alt olmak üzere iki farklı fonksiyon vardır. Üst kısım içi boş daireler çizmenizi sağlar. Alt kısım ise içi dolu.

Şeklinden de anlayacağınız gibi dörtgenler çizmenizi sağlayan seçenektir. Kullanım şekli aynı daire gibi iki fonksiyonludur.

Elips çizmek için kullanılan seçenek. Elips tooluda ötekiler gibi iki fonksiyonludur.

Çokgenler çizmenize yarayan seçenektir. Mouse ile devamlı düz çizgiler çizmenize yarar. Bu fonksiyonda da alt tarafına basılarak içi dolu çokgenler çizebilirsiniz.

Sprey, airbrush toolu. Bu seçenek ile püskürtme yapabilirsiniz. Bu fonksiyonda ötekiler gibi sağ tuşa basarak setup menüsüne girebilirsiniz. Buradan bu işlem ile ilgili bazı değerleri girebilirsiniz. Şimdi bu tool'un üzerine sağ mouse ile basalım ve çıkan menüdeki seçenekleri hep beraber öğrenelim. SHAPE: Buradan kullandığımız spreyin püskürtme alanının tipini belirliyoruz. "Elliptical" ile yuvarlak yani elipsel biçimsel, "Rectangular" ile de karesel alanda boyama yapabiliyoruz. JEY COUNT: buradaki değer açılışta "0"dır. Bu değer ile bir mouse kliğinde kaç pixel püskültüleceğini belirtiyoruz. ADJUST: Püskürtme alanını büyültüp küçültmemize yarar. PROCED: Yaptığımız işlemleri kabul ettirmeye, yani Okeylemeye. CANCEL: ise vazgeçmektir.

Boyama seçeneği. İstediğiniz alanı boyamamıza yarar. Sağ tuş ile AREA SETTINGS menüsüne girersiniz. En üstteki FILL TYPE seçeneğindeki bölüme kliklerseniz yapacağınız işlemler değişir. Şimdi sırası ile bu işlemleri öğrenelim. SOLID: Seçtiğiniz renk ile doldurma fonksiyonu. GRADIENT: Belirlediğiniz tramla doldurmanızı sağlar. PATTERN: Brush aldığınız parça ile doldurmanızı sağlar. DITHERING TOOL ile tram yüzdesini ayarlar. GRADIENT bölümündeki iki seçenek ise tramın renk geçişli yada tek renk olmasını sağlar. Üzerinde daire olan seçenek ise tramın yanı degradenin yönünü belirlemenize yarar.

Text menüsü. Buraya klikleyerek ekranın istediğiniz yerine yazı yazabilirsiniz.

Filter toolu. Buraya bastığınızda bir menü ile karşılaşacaksınız. Buradan istediğiniz bir filtreyi yani efekti seçerek istediğiniz yere bu efekti uygularsınız. PROCEED: Seçilen efekti aktif hale getirir. Sonra brush alır gibi istediğiniz yere efekti uygulayın.

Grid tanımlama ve aktif hale getirme. Ekranda isteğiniz pixel sayısı kadar hareket etmenizi sağlar. Özellikle teknik çizim yada persfektif gerektiren çizimlerde çok işinize yarar. Sağ tuş ile girdiğiniz SNAP TO GRID menüsünden grid boşluklarını yani aralarını girebilirsiniz.

Brush alma menüsü.

Zoom yapılan yanı büyültülen yere yaklaşmak için kullanılır. Toolun alt kısmı ise uzaklaşmak için kullanılır.

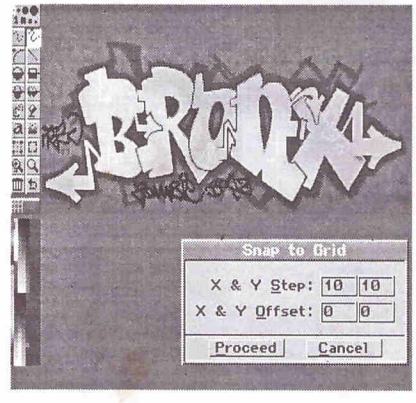
Üzerindeki şekilden de anladığınız gibi büyülteç fonksiyonudur. Ekranın istediğiniz yerini büyültmek için kullanır.

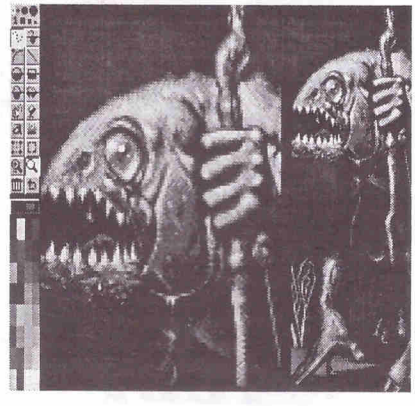
Ekrandaki resmi silmek için kullanılır. Yani CLEAR komutudur.

Burası Undo toolu. Burası ile en son yaptığınız işlemi bir geri alır.

Evet bu aylıkta bu kadar. Gelecek ay PERSONAL PAINT'in pulldown menülerini öğreneceğiz. Gelecek aya kadar kendinize iyi bakın ve bolbol çizin. Eğer bir sonunuz olursada bana yazmayı unutmayın. Herkese bol pixelli günler dilerim.

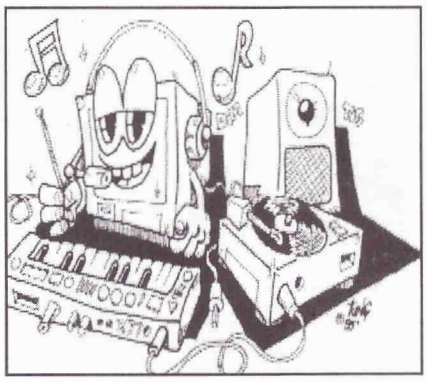
TURBO





Her insanın ufak veya büyük bir fiyatı vardır...

COMPUTER MUSIC

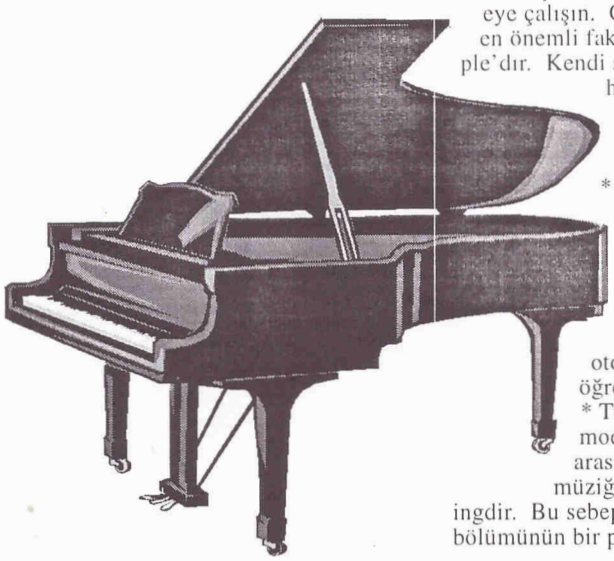


Bu ay Ital inek başka bir konuya parmak basıyor. Müzik yapmak için ne gerekli, hangi program gerekli? İşinize çok yarayacak tüyolar eşliğinde müzik yapma yeteneğinizi daha da hızlandırabilirsiniz. Bu müzikçiye takılın bakalım...

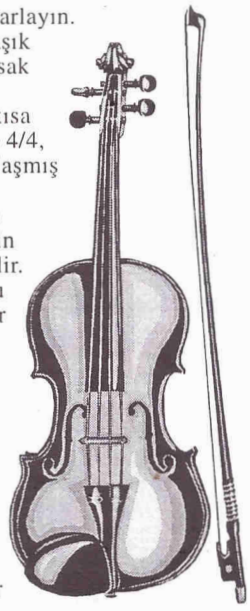
Merhabalar herkese. Müzik ruhun gıdasıdır diyoruz ve devam ediyoruz. Bu ay daha öncekilerden farklı olarak okuyuculardan gelen mektuplarından çıkan temel bir soruna ve bazı teorik bilgilere değineceğiz.
İlk olarak hemen hemen çoğu okuyucumuzun problemi olan 'hangi tracker ?' sorusunu açıklığa kavuşturmak istiyorum. Piyasada birçok farklı protracker versiyonları bulunmakta. Fakat bunların hepsi her makine ile uyumlu olamamakta. Standart bir A500'de çalışan bir Protacker versiyonu A600 veya A1200'de çalışmayabilmekte. O yüzden aşagıda açıkladığım Protracker versiyonlarından konfigurasyonuza uygun olanını kullanmanızı tavsiye ederim.

ProTracker 2. 1A: Bu versiyon en az chip memory yiyen ve A500'de kullanılması açısından en iyi ve hatasız versiyonlardan biridir. Kick 1.2 ve Kick 1.3 kullanıcıları açısından en mantıklı seçimdir. Fakat program Kick 2.0 ve üstü versiyonlarda çakılabilmekte...Aga makinelerde ise çalışıyor.

ProTracker 2.6A: Bu versiyon ise tüm 1Mb Chip ve üstü Amigalarda sorunsuz çalışabilmekte. Hatta ECS makineler için doğru dürüst çalışan tek Protracker! LowRes çözünürlük kullanadığı için chip ram de az yiyor. Eğer sadece 1 megabyteınız varsa bu versiyonu kullanın!
ProTracker 3.18: Bu en son çıkan protracker ve birçok üstün özelliğe sahip. Standart bir A1200'de çalışabilmekte! En büyük özelliği Clarity AAA+ ve Aura16+ ses kartlarını ve GMidiyi %100 desteklemesi...Ayrıca 131kb'ye arttırılan sample aralığıda büyük bir özellik. ProTracker 3.15'te bulunan komut ve sample replay hatalarını içermemekte... Aga kullanıcıları için harbi Aga bir tracker... HiRes ekranı ise oldukça güzel bir hava katıyor programa !
...Ve Şimdi gene çoğu okurumuz mektuplarında onlara yeni başlayan biri için ne gibi tavsiyelerde bulunabileceğimi, nerden başlamaları gerektiğini sormuş. Bende bu ay bunları bir liste halinde sizlere sunuyorum. Sizde bunları uygulayarak biraz pratik ve ritim yardımıyla iyi bir müzisyen olabilirsiniz.



* ilk etapta bir Sound Sampler edinmeye çalışın. Çünkü iyi bir müzik için en önemli faktörlerden biride sample'dır. Kendi samplelarınızla daha rahat birşeyler yaratabilirsiniz. İstediğiniz sesi böylece kullanabilirsiniz.
* İlk olarak çok patternli moduleler yerine tek patternlik moduleler yani kısa mini melodiler yapın. Böylece zaman içinde bunları birleştirmeyi otomatikman öğreneceksiniz.
* Timing iyi ayarlayın. Bir modulede patternler arasındaki uyumu ve müziğin ritmini belirleyen timingdir. Bu sebeple müziğin 4/4 bölümünün bir patterni kaplayacağı şekilde timingi ayarlayın.



* İlk etapta karmaşık melodiler, ağır aksak ritimler yapmaya çalışmak yerine kısa basit melodiler ve 4/4, 2/4'lük gibi kalıplaşmış ritimleri kullanın. Bunun aksi yönde hareket etmek sizin moralinizi bozabilir. Çünkü söz konusu ağır-aksak ritimler ve karmaşık ritim kaçırarak ayrı bir efekt sağlayan modulleri yapabilmek oldukça iyi bir müzik bilgisi ve biraz da el alışkanlığı ister. Zaten siz 4/4'lük ve benzeri ritimleri yaparken ister istemez daha karmaşık ritim ve melodilere otomatikman kayacaksınız. Sadece biraz sabırlı olun !
* Başka kişiler tarafından yapılan modulleri inceleyin (lame etmeyin !). Ve onların efektleri nasıl kullandığını inceleyin ve bunları kendi modulleriniz üzerinde tatbikedin. Onların üstünde biraz çalışın.
* İlk yaptığınız modüllerde melodi bile kullanmasanız olur. Çünkü basit bir drum loop'tan bile bir anda harikalar yaratabilirsiniz. Hem bunlar sizin antreman modulleriniz olduğu için farketmez.
* Hoşlandığınız tarz müzikle uğraşın. Bu iş için sevdiğiniz sanatçıların albümlerini dinlerken onların kullandığı melodilere, ritimlere ve akorlara dikkat edin ! Bunları kendi bestelerinize taşıyın!

Bunları uyguladığınız takdirde birazda kulağınız varsa bu işi becerirsiniz. Belki sizde bir demo grubuna girersiniz kimbilir? Gereken tekşey SABIR. Sabırlı olun. ilk yarattıklarınız güzel olmayabilir, siz gene tekrar tekrar deneyin. Yabancı & yerli grupların demolarındaki müziklere dikkat edin. Bunlar sizin için kusursuz örneklerdir. Hepinize bol müzikli günler. Unutmayın müzik vücudunda gıdasıdır.

Ital

RAY TRACE

Detail editor: Pick Groups

TOP

Selam beyler. Nasıl gidiyor Ray-Trace? Tamam anlıyorum gitmiyor. Bende sıkıldım artık her ay bu soruyu sormaktan. Ama ne yapalım? Belki birgün herşey yolunda gider diye düşünüyorum. O zaman da siz bana "bu sayfa böyle gitmiyor" diyebilirsiniz. O günleri bekleyeceğim emin olun. Bu ay çok güzel bir projeye başlayacaktık ama bir takım aksilikler - her zaman olduğu gibi - bu ayda peşimi bırakmadı. Yazdığım o güzel "proje" yazısının 2-3 KB'lık aptal bir virüse kurban olması inanın ki benim suçum değil. Zaten bu tür aptallar ve aptallıklar en olmadık yerlerde karşınıza çıkarlar. Benimde böyle işlerde süper şansım(!) olduğu için yazı bir başka bahara kaldı. Böylece bu ay başlayacağımız süper "proje" ye başlayamıyoruz. O zaman "önümüzdeki ay başlarız" diye düşünenleri de malesef yanıltmak zorundayım çünkü o yazının bir kopyasını almayı -bildiğim halde- unuttum. "Unutmak hiçbir zaman mazeret değildir" sözünü kendime ceza olarak sunuyorum. Bu durumda böyle bir aptallıkta da ben bulundum. Kısaca bu ay ne yapacağını şaşıran zebani sizlere damdan düşme bir yazı yazmaya karar verdi.Evet bu ay İmagine'i yaratanların gerçek hikayesini yazmaya karar verdim desem yalan söylemiş olurum. Tamam, herşey bir yana bu ay da İmagine'de bazı efektler tanıyacağız. Bu efektlerin önemini zaten geçen sayılarda açıklamıştım. Bu yazıyı da onun devamı sayabilirsiniz. Bu efektler her imagine sahibinde olması gereken efektlerdir. Animasyonlarınızın daha çekici bir hale gelmesinde başrol oynarlar diyerek bu ayki efektleri tanımaya geçelim. Bu ay sizlere 3 efekt tanıtacağım. Bunlar: Boing, Rotate, Explode. Bu üç efekt doğru kullanıldığında gerçekten çok başarılı işler çıkartırlar. Şimdi her zamanki gibi kendinize bir proje açın. Bu projede kullanacağınız obje "Sphere" olmalıdır. Tabii ben Sphere dediysem siz başkasını da yapabilirsiniz.Efektleri uygulamak için kısa bir animasyon yapmanız gerekebilir. Bunun için kendinize 10-20 karelik bir animasyon oluşturun. Efektleri bu kareler üzerinde uygulayarak öğreneceksiniz. En son yapacağınız şey ise Render. Eğer efekti daha etkili bir şekilde görmek isterseniz ufak boyutta render yapabilirsiniz. Evet benim anlatacağım fazla bir şey yok. Siz zaten geçen sayılardan bu konuyu biliyorsunuz. Sayfada gördüğünüz şekillerde durumu gayet iyi anlatıyor zannediyorum. Evet "herşeye rağmen ray-trace çok zevkli bir uğraştır" diyerek huzurlarınızdan ayrılıyorum. Her hangi bir sorununuz olursa ben buralardayım. Kendinize iyi bakın.

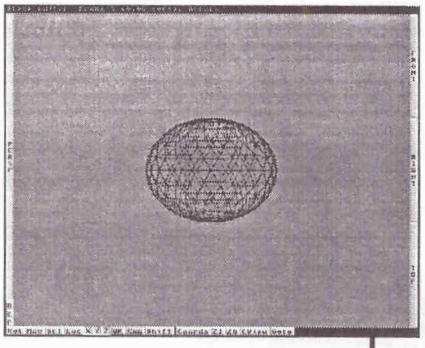
FRONT

PERSP

AZP

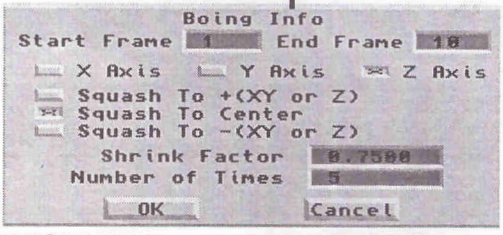
RIGHT

EFEKTLER



Alttaki şekile göre yanda duran küre hafifçe büzülmüş. Animasyon hazır artık

Efekti bu requester yardımı ile ayarla yabilirsiniz. oldukça etkili.



Ro Mv Sc Tw Sh Tp Pi Bn St Loc X Y Z Smo Ok Can Shft Mag MS ZI ZO Prim

Die Hard III çok güzel bir film, hemen gidin...

Detail editor: Pick Groups

Explode Info

Start Frame 1 End Frame 10

Spherical Radial Linear

X axis Y axis Z axis

Explosion Distance 100.0000

Expansion Angle 45.0000

Triangle Scaling 1.0000

Minimum # of triangle rotations 1.5000

Maximum # of triangle rotations 0.8000

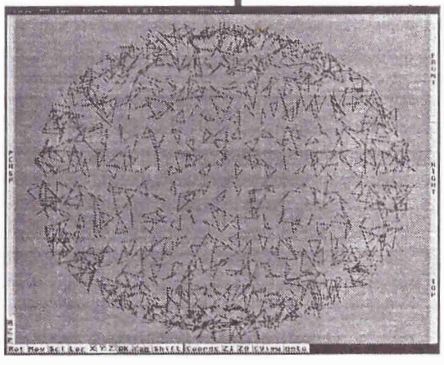
Random number seed 1973

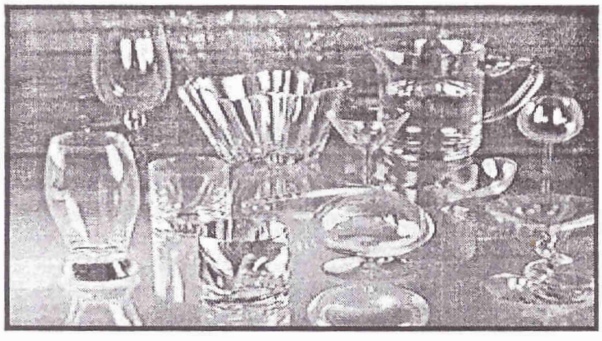
Return to original positions

Reverse explosion timing

OK Cancel

TOP





AZP

Rotate Info

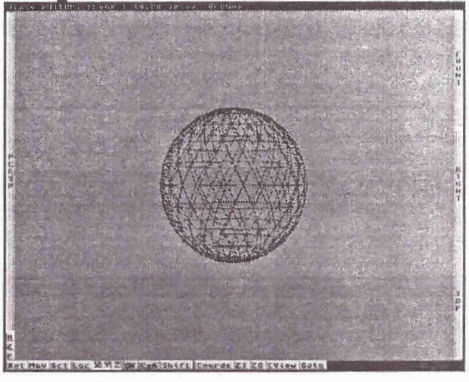
Start Frame 1 End Frame 10

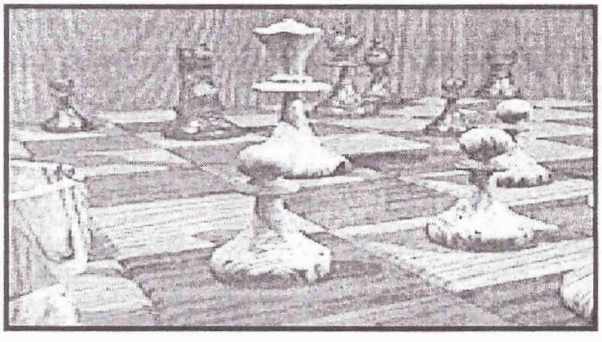
X Axis Y Axis Z Axis

Degrees 360.0000

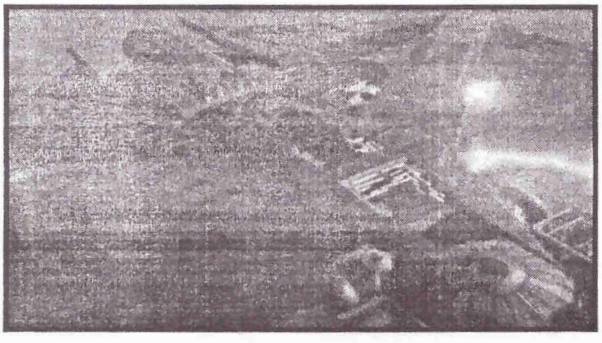
OK Cancel

FRONT



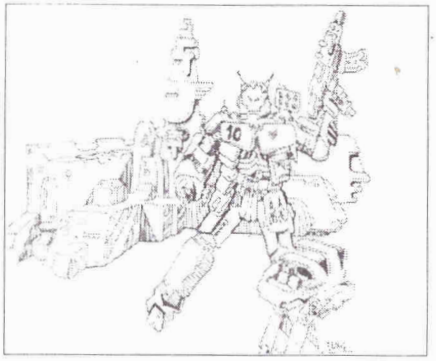


RIGHT



Ro Mv Sc Tw Sh Tp Pi Bn St Loc X Y Z Smo OK Can Shft Mag MS ZI ZO Prim

TIPS & TRICKS



Selam oyun ustaları, nasılsınız? Bence hepiniz verdiğim canavar tüyolar sayesine çok çok iyisiniz. Keyifler gıcırsa bu ay da sizler için canavar tüyolarım var. Evet lafı fazla uzatmayalım ve hemen geçelim tüyolara:

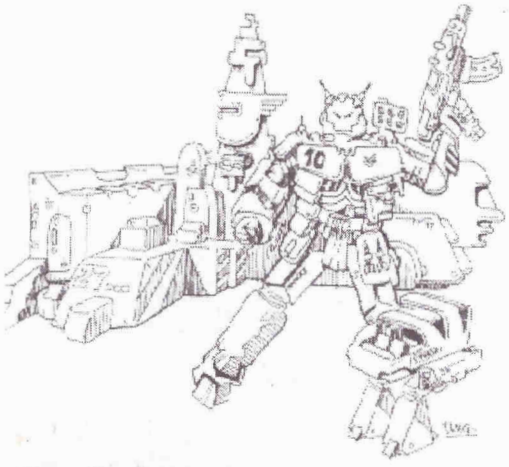
* Rahmetli Psygnosis firmasının iyi oyunlarından Second Samurai'ı hatırlarsınız. Çıktığında bu oyunu en çok ben oynamıştım. Bu güzel oyunun şimdi de bazı level kodları geçti elime. Ne o heyecanlı gibisiniz? neyse işte bazı level kodları geliyor huzurlarınıza: Level2: RFBW1CA1, Level3: UH2RWEYM, Level4: B4XUDVVY, Level5: ZHTI4OTI, Level6: 5ALIC1JF..

* Team 17'nin bu baba oyunu üstten görünüşlü araba yarışlarının en iyilerinden. Biraz yarışmak ve ortalığı kırıp dökmek isteyenler için bu ay ilginç bir tüyomuz var. İlk olarak Battle Mode'a girerek Forest World'u seçin. İkinci Track'ı seçin ve araba olarak da 'Formula Car' alın. Player 1 burada bütün yarışları kazanacaktır. Bundan sonra tekrar aynı yere girip aynı hareketleri yaparsanız en güzel bölüm olan Space World'u oynayabilirsiniz. Bir şey değil!..

* Süper Cyberpunk oyunu Bloddnet'in zorluğu heralde sizi hayal kırıklığına uğratmıştır değil mi? Çıktığı anda hem grafikleri, hem de oynama zorluğuyla dikkat çeken bu süper oyun için küçük bir tüyo geçti elime. Bunu bir yerlerden buldum ve sizinle paylaşmak istedim. Çünkü bu oyun hakkında çok şikayet alıyordum. İşte size yardımcı olacağını umduğum ufak BloodNet tüyosu: Bir Hex-Editöre ihtiyacınız olduğunda (mesela Zap ve aZAP modeli) Pozisyon 1 ve 2'yi FF olarak değiştirin. Bu hareket size 255 enerji kazandırmakla birlikte 16,777.215 "Virtual Dollar" sahibi de yapar. Bayağı iyi bir durum.

Ne yani hala Death Mask oynamadınız mı? Çok ayıp valla. Ben gece gündüz bu oyunu oynuyorum ve süper bir oyun. Yalnız bazı bölümleri adamın canını fena halde yakıyor. Şimdi vereceğim kodlarla sizin canınız fazla yanmayacak. Evet, ilk önce bu oyunu edinin ve sonrada şu level kodlarına dikkat edin: 2- 52385, 3- 22428, 4- 84843, 5- 22087, 6- 38641, 7- 06395, 8- 33224, 9- 35527, 10- 48962, 11- 65074, 12- 62438, 23- 75330, 24- 82855, 30- 70948, 31- 54334, 32- 39814...

* Güzel dövüş oyunlarından Shadow Fighter için bazı tüyolarımız var bu ay. Aslında güzel bir oyun ama Zebaniden yediğim dayaklar sonucu bu oyunu sevmemeye karar verdim. Daha sonra zebaninin beni hile kullanarak yendiğini anlayınca bu hileleri onu döverek aldım ve şimdi sizlere aktarıyorum: Seçme ekranında "TEREKAKKU" kelimesini girerseniz sonsuz krediniz oluyor. "MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI" kelimesini girerseniz her zaman 'shadow fighter' olarak dövüşüyorsunuz. Bunlardan başka round başlarken "EEBRAVOSCECCU" kelimesini yazarsanız rakibinizin tüm enerjisi bitiyor ve mağlup olarak rezil rüsva oluyor. Hadi bakalım rüya savaşcıyı oynamaya...



* Şimdiki Tüyomuz geçen ay açıkladığımız süper Strateji oyunu olan UFO'ya ait. İlk olarak birşeyler imal edecek duruma gelin ve hemen "Production" screen'e gidin. Burada üretmek istediğiniz bir madde seçin ve sorulan soruları "0" olarak geçin. Şimdi listeden tekrar bir madde seçin ve üretim yapacak teknisyen ve üretilecek madde adedini 1 olarak işaretleyin. Şimdi hesabınızdan hiçbir şey düşmeden istediğinizi bedava yapın bakalım.

* Süper oyun Zool 2'de zorlanıyormusunuz? Hiç merak etmeyin, Turbo amcanız yine sizi düşünerek birkaç tüyo buldu. İlk olarak Zool 2'nin başlangıç ekranında "TOUGHGUY" yazarsanız yenilmez oluyorsunuz. Artık kimseler size birşey yapamaz. İkinci Tüyo, yine başlangıç ekranında "CREMOLA" yazarsanız tam 10 tane hakkınız oluyor. eee daha ne istiyorsunuz? hadi bakalım oyunu bitirin artık...

* Core Design'nın süper oyunu PREMIER'i oynamayan yoktur heralde. Fakat zor Level'ları geçmekte zorlanıyorsanız alın size hayat kurtaran Tüyo: "SPARKPLUGS". Bu kelimeyi başlangıç ekranında yazarsanız, "/" tuşuyla bölüm atlarsınız. Bu oyunu tekrar oynamanın zamanı geldi bence.

* Jurassic Park'da aptal dinazorlar moralinizi bozuyorsa, onlardan kurtulmak için birkaç level koduna ihtiyacınız var demektir:8EB75C3D, DE5FB8C5, EEE7740D, BEB75C25, AEA7542D, EE77780D.

* Jetstrike oyununu oynayamayanlar veya zorlananlar için de birkaç Level kodu buldum. Bi bakalım neymiş bunlar: 1- TJEDQNQL, 2- JHALMROB, 3- RZWVUVCP, 4- VZQRUDOP, 5- HTETAPOJ

* Ocean'ın süper oyunu Desert Strike'ı oynuyormusunuz hala? O zaman biraz yardıma ihtiyacınız var demektir. Şimdi size bu güzel oyunla ilgili bir kaç level kodu vereyimde keyfiniz yerinize gelsin biraz. Level2: BQOQAEB, Level3: KLJLTOE, Level4: WEIVVJT. Ayrıca Başlangıç ekranında "BQQQAEZ" yazarsanız sonsuz cephane ve 10 hak kazanıyorsunuz. "ONKKQKF" şifresi de oyundan sıkılanlar için son ekranı gösteriyor.

* CHAOS ENGINE:

Oyuna başlarken Password olarak tüm T, V, X ve Y'leri girerseniz bir sürü paranız olur. Böylece dükkandan istediğinizi alıp birinci leveldan başlayabilirsiniz.

* CHROME:

İşte beleş oyun bitiriciler. Hehehehe? Sanki ben böyle değilim? Oyunun tüm level kodları aşağıda. Haydi bakalım

Oyun oynamak bazen çok iyidir. RahatlatIr...

kolay gelsin.
LEVEL 1-"START" LEVEL 8-"FLOOR"
LEVEL 2-"TRUTH" LEVEL 9-"PAPER"
LEVEL 3-"JELLY" LEVEL 10-"EARTH"
LEVEL 4-"STORY" LEVEL 11-"SPACE"
LEVEL 5-"CLOUD" LEVEL 12-"GENAM"
LEVEL 6-"MOUSE" LEVEL 13-"APPLE"
LEVEL 7-"HUMAN" LEVEL 14-"JUICE"

LEVEL 15-"CHESS"
LEVEL 16-"WORLD"
LEVEL 17-"AUDIO"
LEVEL 18-"LOGIC"
LEVEL 19-"TITLE"
LEVEL 20-"VENUS"

* CRIME DOES NOT PAY:
Suç o kadar büyüdüki. Artık onu kimse durduramıyor. Bu cheat'i Britkore'un en büyük grupları GUNSHOT ve HI-JACK'e ithaf ediyom. Oyunu pause edin ve "HALTBAKK IS THE KING" yazın. Artık sonsuz hakkınız var.

* DOJO DAN:
Oyun esnasında "WOOLANKID-KICKSBUTT" yazın. Ekran flaş ederse sonsuz hakkınız var demektir. Öteki tuşlar ise şunlar:
'S': foraaa.
'F8':bitirmek.
'F9':bitirmek.

* FIRE AND ICE:
Çok şeker bir oyun bu Fire and Ice ama acayip zor. Canım çıktı bir bölüm geçicem diye; ama merak etmeyin. Her işin bir kolayı var. Sonsuz hak için "COOL" yazıp RETURN'a basın.

* FLIMBO'S QUEST:
Açılış ekranında "MIGHTY-ROGER" yazın ve sonsuz hakka sahip olun. Bu arada oyunun AGA versiyonu çıkmış diye duydum. A1200 sahipleri doğru bilgisayarcınıza.

* GOBLIIINS:
Oyunun bölüm kodları işte burada. Haydi bakalım, joystickleri kapıp doğru oyun oynamaya.
02-"VQVQFDE" 03-"ICIGCAA"
06-"HQWFTFW" 07-"DWNDGBW"
10-"LQPCUJV" 11-"HNWVGKB"
14-"EWDGPNL" 15-"TCNGTOV"
18-"KKKPURE" 19-"NGOGKSP"

04-"ECPQPCC" 05-"FTWKFEN"

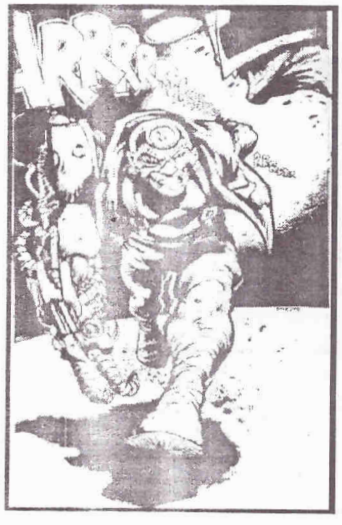
08-"JCJCJHM" 09-"ICVGCGT"
12-"FTQKVLE" 13-"DCPLQMH"
16-"TCVQRPM" 17-"IQDNKQO"
20-"NNGWTTO" 21-"LGWFGUS"
22-"TQNGFVC"

* MIGHT & MAGIC III:
Bu arap saçı kadar karışık oyunun teleport kodlarını beraber öğreneceğiz. Haydi bakalım. MegAMİGA'ya dua etmeye başlayın.
"HOME", "SEADOG", "FREEMAN", "DOOMED", "REDHOT", "AIR", "WATER", "FIRE", "EARTH"

* NAUGHTY ONES AGA:
Melon dizaynın bu mükemmel oyununu görmediyseniz ve üstüne üstlük platform seviyorsanız? Ehh? Daha ne duruyorsunuz? Zıplayarak doğru bilgisayarcınıza! Oyunun hem AGA hemde A500 versiyonu var. Şimdi ki tip AGA versiyonu için ama A500 versiyonunda deneyemedim. İsterseniz bir deneyin. Açılış ekranında "JOSHUA" yazın. Oyun esnasında 'DEL', 'SPACE', veya 'RETURN'a basarsanız öteki bölüme geçersiniz. Son bölümde bunu denemeyin çünkü oyun crash edebiliyor.

* SETTLERS:
Bu süper oyunun tüm level kodları işte burada. Oyunu bitirelim ama en sonuncu kodu girip final ekranını görmek yok ama?
01---"START" 16---"RIVAL"
02-"STATION" 17--"SAVAGE"
03---"UNITY" 18---"XAVER"
04----"WAVE" 19---"BLADE"
05--"EXPORT" 20--"BEACON"
06--"OPTION" 21--"PASTURE"
07--"RECORD" 22----"OMNUS"
08---"SCALE" 23--"TRIBUTE"
09----"SIGN" 24-"FOUNTAIN"
10---"ACRON" 25----"CHUDE"
11-"CHOPPER" 26--"TRAILER"
12----"GATE" 27---"CANYON"
13--"ISLAND" 28--"REPRESS"
14--"LEGION" 29-----"YOKI"
15---"PIECE" 30--"PASSIVE"

TURBO



OMAY'LA AMOS

CODER

OMAY

Merhaba. Kısa bir aradan sonra tekrar sizlerleyim. Nasılsınız AMOS severler.Nasıl gidiyor işler. Umarım iyidir. Evet bu ay sizlere geçen ay kaldığım yerden devam edecek ve klasik Basic'in komutlarını vermeye devam edeceğim. Aslında bu Basic komutlarını veriyorumda bu köşeyi okuyanların ne bildikleri bilmiyorum. Yani düşünün köşeyi okuyan kişilerin hepsi Basic biliyorsa ben niye bu kısımlarla vakit kaybediyorum.Bu aklımı kurcalayan düşünceden beni kurtarmak istiyorsanız, Basic bilip bilmediğinizi ban yazın. Tabii hazır yazmışken birşeyler sorup, sohbetde edebilirsiniz.Neyse, yukarıda da söylediğim gibi bu ayda klasik Basic'in komutlarına devam ediyoruz.Geçen sayı size sadece Print ve Input komutlarını anlatmıştım. Bu ay da yine birkaç küçük kavramla,bilgisayara veri aktarma konusunu göreceğiz. Şimdi birkaç küçük kavramdan işe başlayalım. İlk önce fonksiyon kavramına gelelim. Merak etmeyin, bu bildiğiniz matematikteki fonksiyon değil. Bu fonksiyonlar kullanıldıklarında size bir değer veren komutlardır. Örneğin bundan evvelki aylarda sözünü ettiğim Free fonksiyonu gibi. Program içinde Free'yi kullandığınız zaman değişkenlerinize ayırdığınız hafızadan ne kadar kaldığını öğrenebilirsiniz. Gördüğünüz gibi bunu diğer komutlar gibi değilde sadece bir değer almak için kullanıyorsunuz. Gelelim parametre kavramına. Parametrede, komutlarda kullanılan ve birbirinden virgül ile ayrılan sayılar veya alfanumerik(karekter değişkenleri) değerlerdir. Örneğin ilerde göreceğimiz ekran açmakta kullanılan Screen Open komutunun ekran no, ekranın genişliği, ekranın uzunluğu, ekranın renk sayısı ve ekranın modu olmak üzere tam 5 parametresi vardır. Bazı komutlarda kullanmak istemediğimiz parametre kısımlarını boş bırakabiliriz. Örneğin Bob tanımlamakta kullanılan Bo komutunun normalde 4 parametresi vardır ama örneğin bobunuzun x koordinatını değiştirmek istemiyorsanız 2.parametreye birşey yazmamanız gerekir. Fakat virgül sayıları aynı kalmak zorundadır. Yani parametreyi kullanmasanız bile onun boş olduğunu beirtmek için virgülünü koymalısınız. Neyse bunları anlamasanız bile kafanızı fazla yormayın, nasıl olsa ilerde bunları çok kolay bir şekilde örneklerle anlayacaksınız. Evet şimdi geldik bir iki küçük noktaya. Bu iki küçük noktayıda belirtip, bilgisayara bilgi verme kısımlarına geçeceğiz.İlk küçük nokta :. Yani iki nokta üstüste işareti.Bu işaret **AMOS**'ta iki satırı yanyana yazmak için kullanılır. Örneğin birinci satırınız A=5, ikinci satırınız B$="Merhaba" ise, bu iki satırı altalta yazıp boşuna yer kaybı yapmak istemiyorsanız bir satıra A=5 : B$="Merhaba" yazabilirsiniz. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken nokta ilerde öğreneceğiniz IF-THEN satırlarında bu işlemi yapamayacağınız. Diğer bir küçük noktada, bundan önceki örnek programın başında yazdığım fakat anlaşılmamış veya gözden kaçmış olabilen Rem komutu. Bu komutun tek yaptığı iş kendi kendinize bilgi vermenize yardımcı olmak. Nasıl yani demeyin. Bu komut veya onun yerine geçen ' (apostrof) işaretini başına koyduğunuz satır **AMOS** tarafından hiç dikkate alınmaz direk olarak atlanır. Yani bu komuta, programa sonradan baktığınızda kendinize hatırlatmak istediğiz şeyleri yazabilirsiniz. Rem komutunu yukarıda anlattığım şekilde bir satırın yanına : işaretinden sonra yazabilirsiniz fakat bununda bir istisnası, bu durumda Rem komutu yerine ' kısaltmasını kullanamazsınız, direk Rem yazmanız gerekir. ' kısaltmasını sadece satır başlarında kullanabilirsiniz. Gerçi önceden de söyledim ama bir hatırlatma yapayım. **AMOS**'ta olan komut isimlerini değişken ismi olarak kullanamazsınız, bunu biliyorsunuz.Fakat unutmayın diğer komutlarda bunu yaptığınız zaman büyük ihtimalle hata oluşmasına rağmen Rem komutunda bunu yaparsanız hiçbir hata mesajı gelmez. Yani örneğin programınızın içerisinde Remak diye bir değişken kullanırsanız, program Test sırasında bir hata vermez fakat çalıştırınca manyakmı ya bu bilgisayar diye bilgisayara bağırmaya başlarsınız.Hazır lafı gelmişken söyleyeyim, unutmayın bilgisayar hiçbir zaman hata yapmaz çünkü bigisayar kendi başına hiçbirşey yapmaz, ne yapıyorsa sizin söylediğiniz doğru veya hatalı şeyleri yapar, kendimden biliyorum, hatalı bir satır olduğunda yine bu sapıttı, bunun neresi yanlış diye bir saat söylenip sonra hiiayt diye bir çığlık atarak hatayı bulmuşumdur. Evet bilgisayara değişken aktarma işine geçmeden önce son olarak anlatmam gereken komut Swap. Aslında dikkat ediyorumda bu bir günah çıkarma yazısı oldu. Bütün bundan önce anlattıklarımı size iki sayı önce anlatmalıydım. Neyse artık kusura bakmayın, öğretmenliğe daha yeni ısınıyorum. Evet Swap komutu diyorduk. Bu komutun yaptığı iş gayet basit. İki tane kesirli, kesirsiz veya karekter değişkenlerini birbiriyle değiştirmek. Zaten ingilizce biliyorsanız hemen anlamışsınızdır. Bu nasıl oluyor derseniz;

Swap <Birinci değişken ismi>,<İkinci değişken ismi>

şeklinde oluyor.Yani Swap dedikten sonra içeriklerini değiştirmelerini istediğiniz iki değişkeni aralarına virgül koyarak yazıyorsunuz. Tabii bir de şunu unutmayın değişkenlerin tipi aynı olmalı. Yani bir tam sayı değişkeni ile bir karekter değişkenini Swap yapamazsınız. Evet artık önceden anlatmam gereken küçük kavramlar bittiğine göre gelelim bilgisayara bilgi aktarmaya. Bildiğiniz gibi önceki sayılarda size değişken kavramını anlatırken bilgisayara bilgi aktarmanın bir yolunu öğrenmiştiniz.Nasıl

işin püf noktası

° Amal satırlarında boşluklara gerek olmadığını biliyormuydunuz.

° Fontlarınızı, çağırdığınız andan itibaren hafızadan atmak için bir komut yoktur. İşte size bu işe yarayan bir satır.

Trap Reserve As Data <Bank No>,1000000000
Burada <Bank No> yerine kullanmadığınız bir bank numarası verin.

° Bir bobu Amal satırları içinde yakıp söndürmek veya gösterip kaybetmek için 0 numaralı imaj no'sunu kullanın. Örneğin:

```
Channel 1 To Bob 1
Amal 1,"A0,(1,5)(0,5)"
Amal On 1
```


Kötü düşünce ile iyi düşünce farkı nedir?

oluyordu, A isimli değişkeninize 5 bilgisi aktarmak için A=5 yazıyordunuz. Buraya kadar iyi hoş ama, yaptığınız bir programda bir iki tane değişken kullanmıyorsunuz ki, yani öyle olsaydı A=5:B#=3.5 gibi yazardınız birkaç satır. İşte yüzlerce değişken kullandığınızdan ve bunları yukardaki yolla çok çok uzun bir şekilde vereceğinizden imdadımıza Read, Data ve Restore komutları yetişiyor. Komutların Türkçe karşılıklarını verince daha iyi anlayacaksınız. Sırayla okuma, bilgi ve yenileme. Yaptıkları işte aynı isimleri gibi. Bilgiyi okuma ile okuyor ve sırası gelince yeniliyorsunuz.Gelin A=5 ifadesini Read, Data ile yazalım:

```
Read A
Data 5
```

Şimdi diyeceksinizki A=5 ile yazacağım şeyi niye iki satıra uzatayım ama bekleyin. Şimdi iki program veriyorum arka arkaya ikiside aynı işi yapıyor.

```
A=1 : B=5 : C$="AMOS" : D#=1.23
:OMAY$="Bunak"
```

Şimdide ikinci program:

```
Read A,B,C$,D#,OMAY$
Data 1,5,"AMOS",1.23,"Bunak"
```

Gördüğünüz gibi değişken sayınız artınca Read-Data kullanmak daha pratik bir hal almaya başlıyor. Evet gelelim Read-Data komutlarının diğer özelliklerine. Şimdi ilk olarak Read komutu Data'dan önce gelmelidir. İkincisi Read'de verdiğiniz değişken tipiyle Data'da okuduğunuz değişken tipi aynı olmalıdır. Üçüncü olarak Data satırı Read'den hemen sonra gelmek zorunda değildir. Read'den daha aşağıda olmak üzere programın herhangibir yerinde olabilir.Son olarakta Read satırında Data satırında olan sayıdan daha fazla değişken okutursanız Out of Data hatası alırsınız. Yani bilgisayar sizi kibarca daha fazla bilginizin olmadığını ama sizin ısrarla ona oku emri verdiğinizi belirtir. Şu programı bir yazın:

```
For K=1 To 4
Read A$ : Print A$; : Wait 50
Next
Data "A","M","O"
Data "S"
```

Şimdi bu program üzerinde konuşalım. Şimdi For-Next döngülerini ileride anlatacağım için şimdilik sadece burada kullanılanın For ile Next arasındaki satırı dört kere tekrarlattığını bilin yeter. Evet progamı sırayla inceleyelim. Program başladığında For komutu sayesinde içerdeki satır bir döngüye giriyor. Bundan sonra program Read A$ komutuyla bilgisayardan A$ adlı değişken için bir bilgi istiyor ve ilerdeki Data satırına bakıp "Â" adlı bilgiyi alıp A$ değişkeninin içine kaydediyor. Yani A$="A" komutunun görevini yapıyor.Sonra Print A$; sayesinde ekrana A$'ın içeriği olan "A" harfi basılıyor(sondaki noktalı virgül bilgisayara alt satıra geçme, ben bu satıra devam edeceğim demek) ve Wait komutu sayesinde bir saniye bekliyor. Next komutunu gören program tekrar Read A$'a geri dönüyor ve biz bu satır sayesinde bilgisayardan bir bilgi daha istiyoruz. O zaman bilgisayar yine Data'ya gidip kaldığı yerden devam ediyor(unutmayın bilgisayar kaldığı yeri tutuyor, zaten öylede yapması lazım yoksa bize sonsuza kadar "A" değerini verirdi) ve bize "M" değerini veriyor. Demin "A" değerini alan A$ değişkeni bu sefer "M" değerini alıyor ve ekrana "M"'de yazılıyor.Bu böyle 4 kere sürdüğünde de ekrana **AMOS** yazısı yazılıyor.Peki size bir soru. Eğer döngüyü bir kere daha yapsaydık ne olurdu bakalım? Afferin bildiniz, bilgisayar daha fazla okuyacağım bilgi yok değip isyan ederdi. Efendim ne dedin,ha bir arkadaşınız niye "S" harfi aşağıya yazıldı diyor.Sevgili arkadaşım bunun özel bir anlamı yok, isterseniz onu "O"'nun yanına da yazabilirdiniz, ben sadece böylede yazılabileceğini göstermek için öyle yaptım. Şimdi bir program daha yapıp bunu konuşalım:

```
Read A,B$,C#,D
Data"AMOS",11.0/2.0,Rnd(20)
```

Evet bu programla Data satırlarında işlem de yapabildiğinizi öğrenmiş oluyorsunuz.Sonuç olarak program sonunda A değişkeni 16, B$ değişkeni "OMAY'la AMOS", C# değişkeni 5.5, D değişkeni ise 0 ile 20 arasında bir değer alıyor. Evet yazının sonuna yaklaşırken son olarak size Restore komutunu anlatmak istiyorum. Bu komutun yaptığı iş aslında çok basit. Bir sonraki Read komutunun nerden bilgi okumaya başlayacağını belirtiyor. Şu program üzerinde tartışalım.

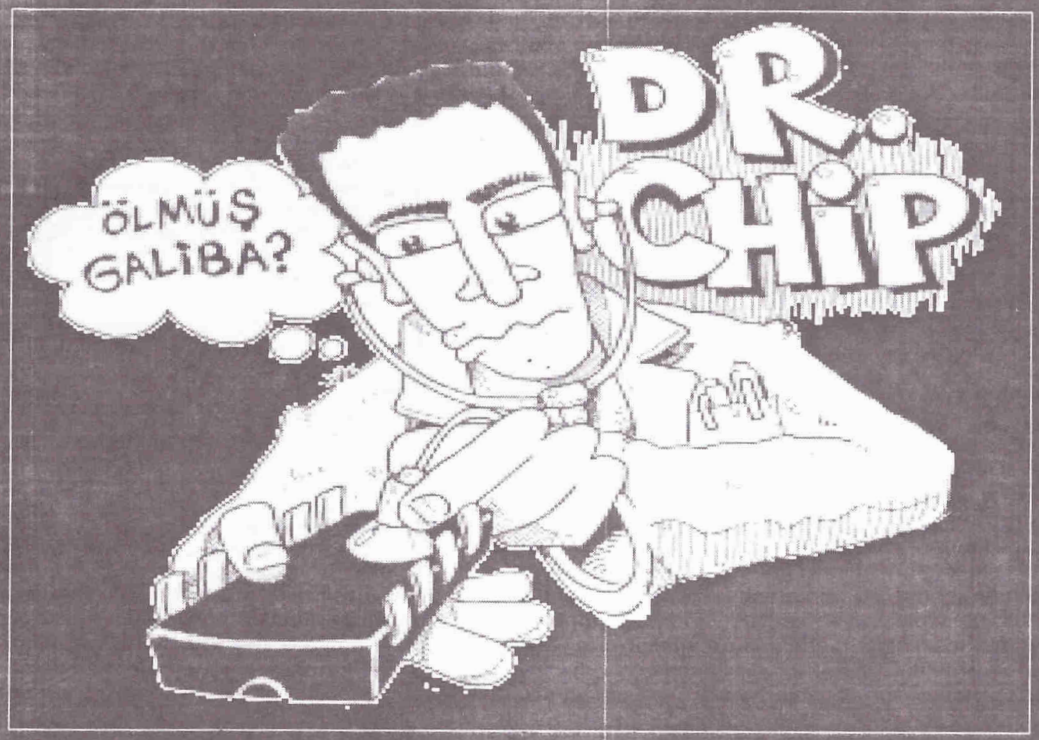
```
Restore UC : Read A$
Restore BIR : Read B$
Restore IKI : Read C$
Print A$+" "+B$+" "+C$
BIR:
Data "AMOS"
IKI:
Data "sevenler."
UC:
Data "Merhaba"
```

Evet program başlayınca Restore komutu bilgisayara diyorki sen bundan sonraki okuma işini UC isimli satırdan yap. Sonra A$ değişkeni "Merhaba" değerini alıyor bundan sonrada sırayla okuma işlemleri Restore komutu ile BIR ve IKI isimli satılardan devam ediyor ve en sonunda A$, B$ ve C$ değişkenleri aralarında bir boşluk bulunacak şekilde ekrana yazılıyorlar. Evet bu aylıkta bu kadar sevgili arkadaşlar. Bu ay örnek program yok çünkü hem mektuplar var hem de ben biraz lafı fazla uzattım, artık kısmetse gelecek aya. Bu aylıkta bu kadar. Bu arada artık yazılarımı kafiyeli bitirmeyeceğim söz. Buyrun size bir şiir.

"Garibim Omay hep meraktır.
Kendine ettiği helaktır.
Her ay bekler mektup diye,
Belkim biraz salaktır."

MEKTUPLAR

Bu ay iki tane mektubumuz var. İlki Şişli'den İlker adlı bir arkadaşımızdan. İlker, Sprite'lar ve Matematik fonksiyonlarının AMOS'ta kullanımları ile ilgili yardım ve AMOS için çıkarılan Craft ek komut disketlerinin nasıl kullanılacağı hakkında benden bilgi istemiş. Şimdi sevgili İlker, seninde söylediğin gibi Sprite konusuna sonradan değineceğiz. Sin,Cos gibi matematik fonksiyonlarıyla yapmak istediğin eğrisel hareketlerle ilgili bir programıda ilerki bir sayıda vermeye çalışacağım, biliyorsun şu anda bayağı sıkışık durumdayım. Eğer ilerde bu programı unutursam sen bir ara hatırlatırsın. Craft konusuna gelince, yabancı dergilerde bu programı bende gördüm fakat almak için hiç vakit olmadı. Onun için senin bu sorununa üzülerek çözüm bulamayacağım ama eğer sorun çıkaran disketleri bana güvenli bir şekilde gönderirsen hem bunlarla ilgili bilgiyi bu sayfalardan verebilirim, hem de sorununu çözmeye çalışırım. Disketlerini de işim bitince geri yollarım. Bu arada bunlarla 3D objeler yapılıp kullanılabildiğini yazmışsın. Benim bildiğim 3D objeler yapmak için Object Moduler, kullanmak içinde AMOS'un içinde 3D objeleri kullanmasını sağlayan library'leri olan hali piyasada bulunuyor. Bunları alarak rahatça 3D cisimler yapıp hareket ettirebilirsin.Gelelim ikinci mektubumuza.Bu mektubumuzda Üsküdar'dan Endoplazmik Retikulum'dan geliyor. Sevgili Endoplazmik Retikulum sana kısaca E.R. diyebilirmiyim. Tamam o zaman anlaştık. Sevgili E.R.'nin aslında bir sorusu yok, dertleşmek için yazmış.Herzaman söylüyorum bana mektup yazmanız için bir sorununuzun olması şart değil, canımız sıkılıyorsa üşenmeyin herkesin yaptığı şu işi yapıp mektup yazın. Neyse biz konumuza dönelim. Sevgili E.R., mektubun beni çok duygulandırdı. Mektubunu sevgili arkadaşım Levent'le(bu benim canım kadar sevdiğim arkadaşım olup dergide Raven, Kara Ejder, Kara Ejderha veya Levent gibi isimlerde bulunur. Maddenin dört hali olmasına karşın Levent'in kaç hali olduğu belli değildir) okurken birden o eski günlere döndük, aklımıza 64 oyunları geldi, birçok mutlu anı geldi, uzun süre daldık gittik. Assembler programcısı olduğunu yazmışsın ve destek göremediğinden yakınmışsın. Yani destek konusunda haklısındır ama ben senin yerinde olsam ne yapardım biliyormusun. Hazır Assembler biliyorsun, kardeşin grafik çiziyor, Basic'i herhalde biliyorsundur, bu durumda yapacağın tek şey AMOS öğrenmek. Nasılsa Basic bildiğinden bu çok zor olmaz, ayrıca programında hız gerektiren yerleri de AMOS'un içinden Assembler kullanarak yaparsın. Ben senin yerinde olsam hiç durmam iyice tasarladıktan sonra bir oyun yapmaya başlardım. Neyse bu aylık mektuplarda bu kadar, gelecek ay sizden daha fazlasını bekliyorum. Üşenmeyin işte, alın elinize bir kağıt kalemde yazın. Bakın ben okumaya ve cevaplamaya üşeniyormuyum?



Selam!. Bir ay daha geçti; ben hala buradayım ve sizlerin bana yazdığınız sorulara uygun cevaplar vermek için uğraşıyorum. Öncelikle sizlere bir şeyi belirtmek istiyorum. Bilindiği üzere Doktor Chip sayfasında sizlere elimden geldiği kadar yardım etmeye uğraşıyorum. Ama bazen öyle sorunlarla karşılaşıyorum ki bunlara cevap verebilmek için sorunlu cihazları görüp kurcalamak gerekiyor. Böyle birşey benim açımdan mümkün olamıyacağı için sizlere bu türlü sorunlarınızda iyi ve güvenilir bir tamirciye gitmenizi öneriyorum. Ama çoğunuz etrafınızdaki tamircilerin yarısının sadece PC'lerle ilgilendiği ve kalan yarının da büyük bir kısmının dolandırıcı olduğunu belirttiğiniz için, bu tür durumlarda size dikkatli olmanız açısından bazı öğütler vermek istiyorum. Mesela cihazınızın içini açabiliyorsanız ve arızanın tek bir parçadan oluştuğuna inanıyorsanız sadece bu parçayı sökerek tamirciye götürün. Eğer komple bilgisayarı götürmeniz gerekiyorsa makinenin parçaları üzerinde ve bilgisayarın board'unda yazan seri numaralarını bir yere not alın. Eğer mümkünse makinenizde bulunan chip'lerin üzerlerine ufak işaretler yerleştirin. İnanın bütün bunları yapmanız sizin yararınıza olacaktır. Çünkü daha öncede söylediğim gibi piyasadaki bazı uyanıklar makinenize yapmadıklarını bırakmıyorlar.

Şimdi de bu ayın mektuplarına geçelim. Bu ayki ilk mektubumuz bana daha önce de bir mektup yazan Eray adlı Amiga zededen geliyor.

Eray, mektubunu okudum. Sorunun geçen mektubunla aynı olduğundan kısa cevaplarla seni hemen geçiyorum. (Sakın yanlış anlama bu ay biraz fazla mektup var ve bu yüzden sana fazla yer ayıramıyorum)

Sen gene şu meşhur adaptöründen bahsetmişsin. Daha öncede söylediğim gibi sana buradan yardım edebilmem mümkün değil. O yüzden makineni adaptörüyle beraber, yukarıda yazdığım şeylere dikkat ederek bir tamirciye götürmeyi bir dene. Ayrıca geçen seferki drıver sorunu nu da bana hatırlatmışsın. Floppy drıver'ların çok uzun bir süre kullanıldıktan sonra bu şekilde fazla ses çıkartması oldukça doğal. Hatta benim bir arkadaşım geceleri Amiga'sını bu yüzden kullanamıyor (doğru ben de şahidim -zebani). Çünkü drıver'dan gelen sesler yan taraftaki komşusunu rahatsız ediyormuş (valla doğru -zebani). Eğer bu konu hakkında bir şeyler yapmak istiyorsan makinenin içini aç ve drıver'ın içini kafasına dikkat ederek temizlemeyi dene. Kafanın gidip geldiği yere ise bir miktar yağ sür, sanırım bu seni bir süre idare eder.

Sıradaki şanssız okurumuz ise Sinan Çiçek adlı bir arkadaşımız.

"Benim bir A500+'ım var. Makinaya oyun taktığım zaman oyun düzgün bir şekilde çıkıyor. Bu bütün oyunlar için geçerli. Fakat yaklaşık bir saat sonra oyun kendiliğinden donuyor veya bozuk renk şeritleri ekranı kaplıyor. Makinama sadece 512 kb'lık kart taktım ve başka bir şeyi yok. Bu sorun, kartı takmadan öncede vardı. Acaba bunun sonucu nedir? Derdime bir çare."

Sorunun büyük bir ihtimalle adaptöründen kaynaklanıyor olabilir. Eğer mümkünse başka bir arkadaşından sorunsuz bir adaptör bul ve kendi makinende dene. Sanırım sorununu bu şekilde halledebilirsin.

Sıradaki mektup, ismi Levent Taşdemir, lakabı ise Lelo olan bir okurumuzdan.

"Sevgili Mr.Oz sana yazdığım bu ilk mektubumda bir kaç soru soracağım:"
Soru 1. Bir monitörüm yok (aslında var) ve de bir modülatörüm var. Bunu doğrudan televizyona takıp oynayabilirmiyim. (Çünkü ben böyle biliyorum)

Cevap 1. Şimdi böyle sorular gelince inanın bende uygun cevaplar vermeden duramıyorum. Şimdi Levent evladım, senin monitörün var mı yok mu? Eğer varsa ve çalışır durumda ise bence Amiga'nla bunu kullan. Bir modülatör yardımı ile makineni tabii ki televizyona bağlayabilirsin. Benim merak ettiğim sen şimdiye kadar Amiga'nı nasıl kullanıyordun.

Soru 2. Kullanılmış A1200'lerin fiyatları hakkında bilgin var mı. Nerede bulabileceğimi biliyormusun?

Cevap 2. Kullanılmış A1200'lerin fiyatı 18 ile 20 milyon arasında değişiyor. Böyle bir makineyi bilgisayarcıları arayarak bulabilirsin.

Soru 3. Amos'tan şimdiye kadar hiçbir halt anlamadım. Amos bölümünü çıkarıp, yerine daha kullanışlı bir bölüm koyabilirmisiniz?

Cevap 3. Hımm bunu sakın Omay duymasın yoksa onun yüce gazabına uğrarsın. Başka bir programlama dili tanıtmamızı istemişsin. Tabii bunu isteyebilirsin ama eğer kullanımı bu

Artık sıkılmaya başladım ama neden, kimden?...

kadar basit olan bir dilden bile birşey anlamadıysan sana başka bir dil tavsiye edemiyeceğim. Çünkü Amos oldukça gelişmiş bir Basıc'den başka bir şey değil. Basic de kullanımı en kolay programlama dili olduğuna göre bence biraz daha çaba harcamalısın (ayrıca bu ay gördüğün gibi Arexx ve Assembler dilleri de var. İstersen onlara bir göz at).

Soru 4. Bir tane renkli monitör alırsam, onu televizyon olarakta kullanabilirmiyim?
Cevap 4. Evet bu iş için Receiver denen bir alet satılıyor. Bunu kullanarak monitöründe TV yayınlarını seyredebilirsin. Eğer uygun bir videon varsa bunu da mönitörüne bağlayabilirsin. Böylece video üzerinden de TV yayınlarını seyredebiliyorsun.

Soru 5. Octamed 5.04 programı nedir? Türkiye de var mı?

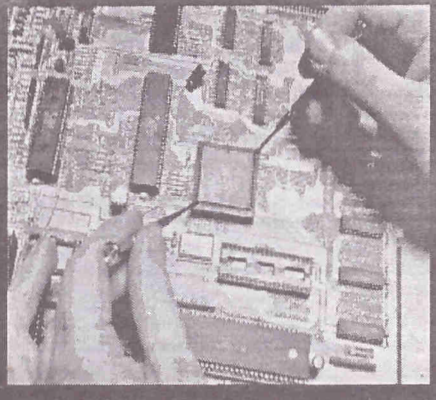
Cevap 5. Octamed oldukça iyi bir müzik programıdır. Normal tracker'ın yanı sıra midi desteğide vardır. Benim bildiğim son versiyon 5.0 ve buda piyasada mevcut.

Soru 6. Sayfanın başında DR.Chip yazısının yanındaki adam kimdir?

Cevap 6. Aslında buna cevap bile vermeyecektim ama madem sordun söyleyeyim: O adamın kim olduğunu inan bana bende bilmiyorum (fazla zırlama ben biliyorum -zebani).

Bir dertli arkadaşımızıda memnun ettiğimizi umarak başka bir mektuba geçiyoruz.

"Sayın DR.Chip, Adınızı bilmediğim için bu hitap normaldir sanırım. Öncelikle Amiga ile ilgili yeni bir dergi çıkadığınız için ne kadar memnun olduğumu belirtmem gerekiyor. Gerçekten böyle bir eksikliği her zaman hissediyorum. Bazen yabancı Amiga dergilerini bile alıyorum. Tabii bulabilirsem ve yeterli param olursa. Malumunuz, bu dergiler çok pahalı. Ancak verdikleri program disketleri hoşuma giderse gayret ediyorum. Neyse ben A500 sahibiyim 1 MB ram var. Bildiğiniz gibi bu artık yeterli değil. Amiga için satılan parçalar da oldukça pahalı. Gerçi son fiyat durumları hakkında bir bilgim yok ama, değiştiğini zannetmiyorum. Derginizde bu tür malzemelerin fiyat listelerini verebilirseniz sevinirim. Bir de sizden şöle bir ricam olacak. A500 için Ram kart (en az 2MB), sound sampler vs. gibi parçaların şemalarını köşenizde yayınlarsanız ayrıca memnun olurum. Veya nereden bulabileceğimi yazarsanız sevinirim. Umarım derginiz uzun ömürlü olur. Dergi çalışanlarına ve size yayın hayatınızda başarılar dilerim."



Sayın İ. Ada, bende sizin adınızı bilmediğim için size böyle hitap ediyorum (vay Ada, buralarada mı sataştın bakiyim ha? seni gidi seni..! -zebani). Öncelikle dergimizi beğendiğiniz için oldukça mutlu olduğumu söyleyebilirim. Piyasada bulunan ve fiyatları ateş pahası olan dergilere alternatif olarak sizin de belirttiğiniz gibi bir boşluğu dolduran MEGAMIGA'nın hayatta kalabilmesi için elimizden geleni yapıyoruz. Sizin ki gibi mektuplar gelince de bu çabamızın öldü denilen Amiga piyasasında boşa gitmediğini anlıyor ve daha bir hırsla çabalıyoruz (hep ben mi söyleyeceğim böyle şeyleri, aferin sana Mr.Oz -zebani). Benden Amiga için yan ürünlerin fiyatlarını ve mümkünse bu parçaların şemalarını yayınlamamı istemişsin. Bu istediğini sevgili editörümüz Zebani beye ileteceğim. Şema olayı ise benim de son zamanlarda düşündüğüm bir fikir aslında. Ama ben daha çok herkezin zorlanmadan yapabileceği basit şemalar üzerine birşeyler yapmak istiyorum. Örneğim A1200 için harddisk kablosu veya buna benzer şeyler. Ama daha çok istek gelirse biryerlerden bu tür şemaları bulup yayınlamaya çalışırım.

Bu ayki son bahtsız okuyucumuz ise bize Kadıköy'den yazmış. Okurumuzun ismi ise A.Aykut Karaman.

"Öncelikle tüm Amiga'cıların beklediği böyle bir dergi çıkarttığınız için size sonsuz teşekkürlerimi iletirim. Size bir kaç sorum olacak:"
Soru 1. Bir A500 bilgisayarım ve bir de A590 HD'im var. Ama ben HD'i kullanmayı bilmiyorum. Örneğin yüklediğim bir oyun (Settlers) bende çalışmadı. Bu konu hakkında bana biraz bilgi verebilirmisin?

Cevap 1. Öncelikle HD kullanabilmek için birazda olsa Amiga Dos bilmen gerekiyor. Eğer bilgisayarının yanında verilen kitaplar duruyorsa bunlar sana yardımcı olabilir. Oyunları HD'e atmaya gelince, bunun için atacağın oyunun install programı olup olmadığına bakman gerek. Eğer varsa mutlaka bu programı kullanmaya çalış. Eğer yoksa ve oyunun bir dos oyunu ise bunu HD'de bir directory açarak içine kopyala. Bunu herhangi bir util program yardımı ile yapabilirsin. Daha sonra oyun disket veya disketlerinin isimlerine bak. Ve her disket için şöyle yaz:

Assign disketismi: HD de bulunduğu yer.

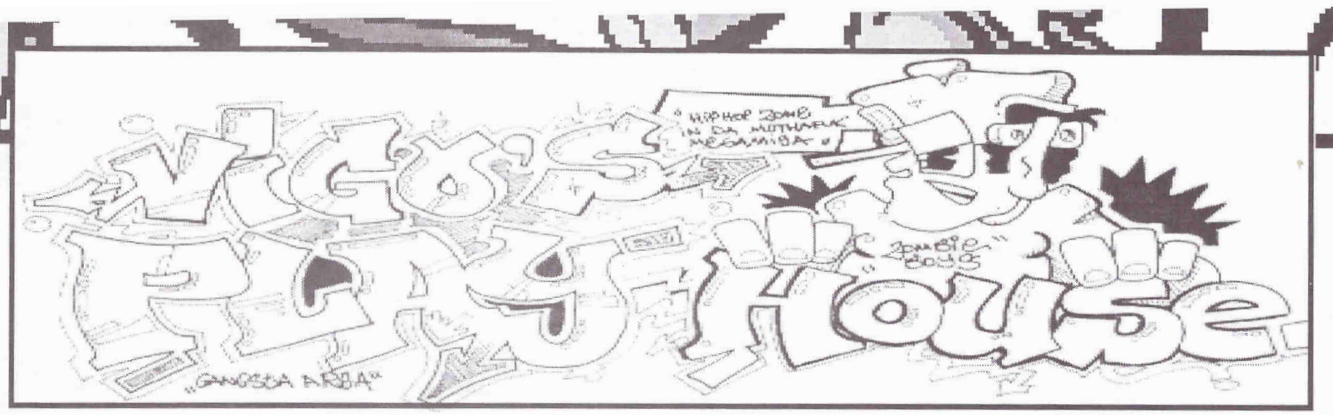
Ama bunu çoğunlukla kendi kopyaladığın oyunlar için yapmalısın. Sana buradan ancak bu kadar yardım edebiliyorum. Eğer ileride bir Dos köşesi açarsak senin ve senin gibi sorunu olan arkadaşlara daha çok yardım edebiliriz (tamam tamam bekle biraz açacaz işte -zebani).

Soru 2. A500 için 512 KB'lık ram kartım var. Bunu bilgisayara taktım ve Settlers'ı çalıştırdım. Demo ekranında bir şık vardı. Right Button ECS Chip, Left Button No A500 gibi bir şey. Merak edip Right button a bastım ve ekran büyüdü. Ne olduysa o an oldu. Birden bilgisayar açılıp kapandı ve tekrar Settlers'ı taktığımda 1 MB'ın olmadığı söylüyordu. Ram kartı bir bilgisayarcıya götürdüm ve bozulmuş olduğunu öğrendim. Bu konuda beni aydınlatabilirmisin?

Cevap 2. Bunun oyunla bir alakası olduğu pek zannetmiyorum. Çünkü seninde bildiğin gibi yazılımla bilgisayar donanımına herhangi bir şekilde zarar verilemez (emin misin canım benim? -zebani). Ram kartının bozulması büyük bir ihtimalle başka bir sebepten dolayı olmalı. Eğer kartın yeniyse veya garantisi varsa aldığın yere götür ve değiştirmeyi dene.

Evet bu ayda bitti ve ben her ay yaptığım gibi mektuplarınızı cevapladıktan sonra huzurunuzdan ayrılıyorum. Gelecek aya kadar sorunsuz günler dileği ile hoşçakalın ve Amiganıza iyi bakın.

Mr.OZ



Sonunda olanlar oldu ve alemin en kral en delikanlı ve en fUNKY adamı Vigo karşınıza çıktı... Aslında ilk sayıdan itibaren yazı yazmak istiyordum fakat olmadı.. Arkadaşlarıma verdiğim sözü nihayet bu sayıda tutuyor ve bundan sonra burda bi köşe açıyorum... Aslında bu tip UnDA gROuNd bi dergide yazi yazmak daha zevkli ! Çünki kafama göre herşeyi yazabilecekmişim (şey eee aslında öyle değil fakat hay allah ne desem bilmiyorum -zebani).. Ne baba dimi? yani siz bu köşede o haftanın her bokunu (beeep!) bulacaksınız? ne alaka ya heheheh herneyse.. Ulan bi an kendimi chat yapıyorum hesabı zannettim... Olm, bu koşede manyak olaylar yapıcam.. Sizi zevklerin doruklarına cıkarıcam... Yarışmalar yapıcam, sizi kapıştırıcam... Sizi her türlü ortama sokucam... Hayatın inceliklerinden ve kalınlıklarından faydalanmanızı sağlıcam... Bu üç nokta olayı beni acaip sardı (-da beni hiç sarmadı -zebani)... Sanki bööle önemli bi yazı yazıyomuşum gibi oluyo. Bu köşede çeşitli bölümler olucak. Olay şematik olarak şöyle: HaBERLeR - ModEM SCENE - oKUYUCU mEKTUPLARI -RaNDOM oLAYLAR

Ya bu arada niye KIZ/Dişi/FEMALE bilgisar manyağı yok? Mesela ta$ gibi amiga manyağı kızlar olsa, hepiniz onlari eve cağırıp introlarınızı gösterirsiniz dimi? hehehe Ulan şaka maka bi söhretimiz var... Bu arada aklıma gelmişken soriim, size bilmecem var .... Eğer bilen olursa önlara cok güzel kıyaklar yapıcam. İşte yarışma soruları:

1) Benim gerçek adım ne?
2) Vigo ismi nerden geliyo (bilene helal olsun[ZombiE bOYZ team harici!])
3) Amiga'dan önce hangi makinada takılıyordum....

Bu soruları bilen 5 okuyucumuza ;
a) İlk yaptığım introlardan oluşan bir pack
b) Benimle birer kutu kola içme fırsatı verilecektir (hoca hiçbir şey istemiyorum, sen bana kutu kolayı ver ben gidiyim -zebani)...

Cevapları :
Vigo's Playhouse
Posta kutusu 59 -
81110-BOSTANCI-ISTANBUL adresine yada RoCKA ROLLA bbs'e bana mesaj olarak atabilirsiniz.
(tel : 0216-3638601 5node)

Evet, şimdi size biraz news veriim.... Geçenlerde aldığım bir comix de yeni çıkacak filmlerin ilanı vardı... Bende bunları sizle paylaşmak istedim. Türkiye'de bu filmler nezaman oynar, noolur bilmiyorum ama harbi güzel filmler.

* Lords of Illusions : Bu Clive Barker'in filmi. Hellraiser ve Night Breed adlı filmleri vardı. Galiba iyi bi film bu.
* The Prophecy : Christopher Walken'in filmi. Korku sevenler için iyi. Reklamındaki ilistrasyona bakılırsa buda sağlam bi filme benziyo.

Ayrıca yeni aldığım CU Amiga dergisinde, noel de 60,000 tane Amiga 1200'un piyasaya çıkacağı yazıyo. Yani Amiga will release the COBRA (bravo koç, ağzına sağlık -zebani)... Zipp Drive diye bi olay var. SCSI 'den bağlanıyo, 100 Mb'lik kartuşları var.. Fiyatı 179 paund. 180 desek , 70,000 tl den 12,600,000 tl eder. Kartuşlarıda 10-15 paund arası. Çok iyi bişey bu yaa.. Düsünsenize cebinizde disket büyüklüğünde bi harddisk var ve 100 mb... Ulan param olsa harbi hemen alırdım. Belki sizde almak istersiniz işte size telefon numarası: ***HiSOFT SYSTEMS, 00-44-1525718181, Fax:00-44-1525713716...*** Ayrıca CD 32 ile ilgili bi yazı vardı. Galiba cihazdaki softwareler biraz mantar. Çünki 32 bitlik bi makinada halen 1200 Aga da çalışan türde stuffların olması biraz saçma diyolar. Şöyle bi yüzeysel göz attığım için detaylı bilgim yok. Ulan olsa idi bi CD32 bitim size acaip bi tanıtım çekerdim ama napiim abi yokki yaa.. Yine bi sürü oyunlar falan çıkmış. Ayrıca Psygnosis, Sony tarafından satın alınınca Amiga için software işini bırakmış. Bu yüzden dergide "hOOp olm yanlış yapmayın Amigaya" gibisinden bi yazı vardı. Yine manyak manyak hardawareler var, CD-ROM driverlar, GVP nin 68060 kartı falan (yavrum o kart GVP'nin değil, yanlış bilgi verme kırarım kafanı -zebani). Ya bide bazi ilanlarda A1200 icin **"SOUND CARD"** diye bişey gördüm. Heralde 16 bit ses kartı. Nedir bilmiyorum tam olarak ama öğrenince bir review yazıcam. Eğer öyle bi olay pro-tracker destekli ise harbi manyak olur. Yada octamed ile calışırsa atari-st yi götürür ya.. Alieen Breed 3D'nin tanıtımı vardı... Ya ben bu tip oyunlara kıl oluyorum. Bizim şirkette de mecburen PC kullanı
yorum. Cd-ROM today diye bi dergi aldım meraktan.. Yanında cd-rom veriyodu. İşyerinde baktım, "Buried İn Time" diye bi oyunun demo versiyonu vardı.. Ya abi, oyunda gfxler iyi, real-animler var da.. Nası oynanır o oyun? yani ileri gidiyosun, tik tik tik belli bi mesafe, otomatik gidiyo. Hesapta 3d dolaşıyosun etrafta.. Bilmiyorum, oyun lamerları gaza gelir oyunu görünce ama ben pek etkilenmedim.. Okulda "Doom" oynamıştım ... Hemen baydı.. Ulan varmı be c64 deki "Wizard of War" veya "One On One" veya "Miner 2049'er" ? haa? yada o dandik atari 2600 deki "River Raid" ? o zevki bana hiç bi oyun vermedi şimdiye kadar.. Aynı şekilde, 1 mb li A500 lerde çalışan röveşatalı "Kick Off"... Ne babaydı dimi? Tamam "Sensible Soccer"ı da seviyorum ama hani diyorum ilklerin bi gazı var dimi?

BBS MİBS derken biraz modem ve bbs & modem scene muhabbeti yapalım. Artık Türkiye'de hayvanlama bbs'ler oluştu. Yani deli gibi hergün bi bbs açılıyo. Ne iş anlamadım. Ne yazıkki bu bbslerin çoğu PC boardu. Amigada ise birkaç tane bbs var. Aslında isterimki burasıda USA veya Almanya gibi Amiga bbsleri ile dolsun ve taşsın. Size her ay bir bbs tanitmak isterdim ama zaten epi topu 3-4 bbs var.

Ya aslında en önemlisi fazla bbs olması diilde trader olması. Şimdi trader nedir diceeniz belkide ? hemen anlatiim. Trader, modemi yardımıyla bbs'ler arasında pervasızca dolaşan ve "0 dayz old" dediğimiz en son programları çeken ve başka bbs'lere yollayan bir insandır. Genelde uyku uyumamalıdır ve sabaha karşı 5'de sandöviç yemelidir. Aynı zamanda da iyi file'i description'ından anlamalıdır. Yani file name'leri okumakla zaman kaybetmeden hemen description'a bakıp olayı akuze etmelidir (akuze etmek ne demek lan? -zebani). Genelde kendi ülkesi dışındakı bbs'leri aramalı ve ordan indirdiği file'ları ülkesindeki bbs'lere eğer varsa (Distrubution Site) abone bbs'lere göndermelidir. Kodummu orturmalıdır yani. Sosyal hayatı olmadığı için matürbasyon yaparak cinsel fantazilerini gerçekleştirmelidir ve bu esnada hattan düşüp düşmediğini de kontrol etmelidir. Eğer bi durum olursa anında resume-download edebilmeli ve Hydracomm'u bir ninja hızıyla kullanmalıdır. Çektiği file'ların niteliği hiç önemli değildir. File size (yani uzunluğu) ve ilk etapta yeni kırılmış bi oyun olması o trader'ın gözlerindeki parıltıyı oluşturmaya yeter. İyi bi trader kesinlikle Hydra olmayan yerlere takılmaz. Ayrıca o trader eğer delikanlı ise download etmeden upload bile yapar. Leech etmez ve week-top da her hafta üst sıralara gelmek ister. Gerekirse Mario/Trsi 'yi bile geçmelidir (!). Hatta o trader'ın mali durumu iyi ise ve a3000/2000/4000 style'i bi makinasi varsa birde multi-serial ve 3-4 extra modem alırsa alemin ..... bile koyar.... Tabi burda unutulmaması gereken bi konu var. Eğer bu trader (mesela bir türk ise) yurt dışını evinden normal yollarla arasa ;

a) Bakınız Ghost/Mystic (80.000.000 tl telefon parası)
b) Eğer kız ise hayat kızı, erkek ise kunek (cinsel yönü erkeklerden yana olan erkek veya maçlarda hakemin yanlış karar verdiği anlarda en büyük taraftarın hakeme haykırdığı ve hakemin cinsel tercihi ile ilgili kelime) olur.
c) Bazı jenital organları tersten veya çaprazdan görür.

Mümkünse trader 28800 'lük modem kullanırsa iyi olur. İste bu türden canlılar var olduğu sürece "stuff" adını verdiğimiz programlar çok bol olur ve 2 beden küçüğü istenir, hehheh yaşasın komiklik. Birde internet olayı çıktı çok kıl oluyorum. Ya bizim okuldaki lamerlar bile "ARTIK BizDE i-meyil BIRAKABiLiCEZ heyyooo" diyo. 40 yıllık

E <enter>
subject :Cartel
to :VIGO/MYSTIC
Fullscreen edit :n

1> Aha sana i-meyil
x,c,s,q:s <enter>
oldu İ-MEYİL

heheheh anladınız mı? Anlamadıysanız kafanız almaz sormayınız, yaşadığım yeri tanımıyorsunuz sormayınız, hergün trade hdler full, full bile cok değil karafull hehehehei. Gelecek ay görüşürüz.

Vigo iyi hoş çocuktur. Severim keratayı...

ASSEMBLER

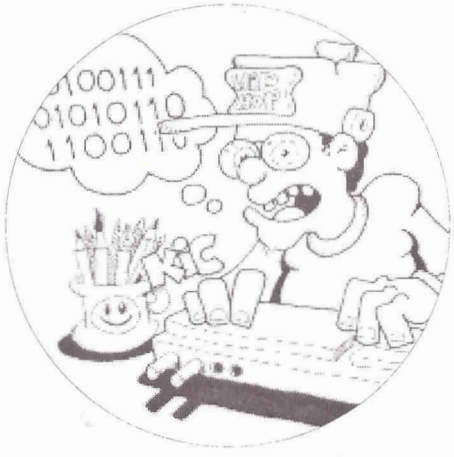
Merhaba, bu aydan itibaren derginizde AMIGA MACHINE LANGUAGE (AMIGA MAKİNE DİLİ) ile ilgili basit ve güzel ipuçları anlatacağım. Elimden geldiği ve bildiğim kadrıyla sizlere bazı güzel rutinleri tanıtacağım. AGA (A1200/A4000) makineler için 256 renk grafik basma, çok renkli sprite'lar ve buna benzer güzel olayları bildiğim kadarıyla size anlatacağım. Ayrıca, sizin yazmış olduğunuz yada gelistirmiş olduğunuz rutinlerede yer vereceğim. Böylece bu köşe sayesinde hepimiz CODE bilgimizi geliştireceğiz.

İlk olarak biraz blitter'dan bahsetmek istiyorum. Hafızada taşıma yapmak için kullanılan bir işlemdir ve DMA kanalından gider. Ekrana birşey basmak yada büyük hafıza bloklarını bir yerden diğer bir yere taşımak isterseniz bunu kullanın.

CUSTOM REGISTERS

dmaconr=$dff002 - bltcon0=$dff040 -bltcon1=$dff042 - bltafwm=$dff044 - bltalwm=$dff046 - bltaptr=$dff050 - bltdptr=$dff054 - bltbptr=$dff04c - bltcptr=$dff048 bltsize=$dff058 - bltamod=$dff064 - bltdmod=$dff066 - bltbmod=$dff062 - bltcmod=$dff060

```
press_logo:
move.l  #source,a0
move.l  #destination,a1
move.l  #4,d0                   ; bitplane adeti
loop:   move.l  a0,bltaptr
move.l  a1,bltdptr
move.w  #0,bltamod   ; source modulosu
move.w  #0,bltdmod   ; destination modulosu
move.l  #$ffffffff,bltafwm
move.w  #$09f0,bltcon0
move.w  #$000,bltcon1
move.w  #[256*64]+20,bltsize
bsr     blit_wait
add.l   #$2800,a0 ; sourcedaki 1 plane'nin
uzunluğu
add.l   #$2800,a1 ; destinationdaki 1
plane'nin uzunluğu
sub.l   #1,d0
bne     loop
rts
blit_wait:
btst #14,dmaconr
bne         blit_wait
rts
```



Bu rutin SOURCE adresindeki bilgiyi DESTİNATİON adresine taşır. Burada en en önemli kısım moduloların hesaplanmasıdır. Mesela ekranınız 320x256 olsun. (LO-RES) simdi 320'yi 8'e bölerek ekrandaki byte adedini bulursunuz. Yani ;

Ekranın X genişliği (pixel olarak)
---------- = Byte uzunluğu
8

-> 320/8=40 byte.... Bu sizin görünen ekranınız olsun. (SOURCE)
Ekranın Byte uzunluğu * Ekranın Y pixel genişliği = 1 bitplane'nin uzunluğu.
-> 320/8=40, 40*256=10240=$2800....
Şimdi, SOURCE ekranımızın boyu (x uzunluğu) 40 byte. Eğer o ekrana basacağımız brush'ın boyu da 320 pixel yani 40 byte ise modulo = 0 olur yani ;
Eğer brush'ın boyu 320 pixel ve siz bunun 64 pixellik bölümünü basacaksanız ;
64/8 = 8 byte....
DESTİNATİON MODULO => 40-8 = 32 byte
move.w #0,bltamod   ; source modulosu
Ana uzunluk = 320 pixel = 40 byte
Gözüken de 320 pixel ise = 40 byte
Ana uzunluk-Gözüken uzunluk = 0
move.w #32,bltdmod   ; destination modulosu
Blitsize'ın hesabı çok kolaydır.
[brush'ın y uzunluğu (pixel) * 64] + Brush'ın byte uzunluğu/2
320x256 lık bir brush için: 320/8 = 40 byte / 2 = 20
256*64 = 16384 = $4000 + 20 = 16404 = $4014 yani
move.w   #$4014, blitsize
****UYARI****
Blitsize hep word olarak verilir. Blittler WORD olarak işlem yaptığı için 65536 dan büyük sayı verilemez. (0-65535) Dolayısıyla blitter ile kopya yaparken brush'ın x genişliği 16 pixelden küçük OLAMAZ!! Ama 16 pixelden ufak taşıma yapılabilir onun için Mask yöntemi var onu gelecek sayılarda anlatacagım.
İşte olay bu..... Haftaya matris yardımıyla ekranın istediğiniz bir yerine blok basmayı anlatacağım. cYA l8R

VİGO

Size de olur mu? Bir anda içinizi bir boşluk kaplar. Dakikalarla sayılabilecek; ürkütücü, sebep-sonuç ilişkisi bilinmeyen ve yalnızlık hislerinin en güçlüsünü yansıtan bir boşluk. Hiçbir şeyle ilgilenmek ve hiç kimseyle konuşmak istemessiniz. Hayatın anlamını arayan, hiçbir zaman cevabını bulamayan ve çelişkiler zincirinde bunalan bir insansınızdır o anda. Kendinize sonlu bir evren kurup kendi sınırlı mantığınızda çıkış yolu ararsınız. Bunun için tek soruda yoğunlaşırsınız: Neden? Kendi öz eleştirinizi yapar ve hiç düşünmediğiniz kadar çok düşünürsünüz. Bilinç altına attığınız önemli olmayan ayrıntılar birden bire çok önemli meseleler haline gelir. Kendinizle en dürüst olduğunuz, insan olarak iğreç duygularınızın bir an için en derinlere gömüldüğü kutsal bir andır bulunduğunuz durum. Gözlerinizin içinde hiçbir zaman göremeyeceğiniz bir ışıltı, bir anlam belirir, bunu hissedersiniz. Hayatınız boyunca yaptığınız ve bundan sonra yapacağınız tüm füller bu ışıltı içinde yargılanır. Kendi kurduğunuz mahkemenin hem avukatı, hem jürisi, hem de sanığısınızdır artık. Kararı verecek Hakim ise yoktur. Kararı "neden?" soruları belirler. "Neden ben böyle davrandım?", "Neden hiç istemediğim halde başkalarının kalbini kırıyorum?", "Neden ben?", neden? neden? neden?.... İşte kilometrelerce uzayıp gidecek olan bu soruların cevabı, sizin hiçbir zaman göremeyeceğiniz o kutsal ışıltıda saklıdır. Onu bulup çıkarmak ise olduğundan çok ama çok daha zor olacaktır. Normal yaşantınıza döndüğünüzde ise artık yine o bildik rezil yaratık olan insansınızdır; kendini kazanan ve kaybedenlerin bulunduğu bir dünyada karnı aç bir aslan gibi hisseden, karnı tokken bile daha fazlasını arzulayan, saçma sapan "ütopya" reçeteleri bulan, kalınkafalı, uydurma bir gerçeklik peşinde kendinin ve başkalarının hayatını cehenneme çevirmek için elinden geleni yapan zavallı bir evrim hatası. Bir insandan zaten ne beklenebilir ki? Bir boşluk mu? bir ışıltı mı? Yoksa...size de olur mu?

Herkese tekrar merhaba. Yeni hastalığınız zebani zone bu ay da yine birbirinden ilginç olaylara ışık tutuyor. Hayat sahnesinde, oyuna beş dakika ara verip, "benim rolüm ne ki?", "bu nedir?" sorularını soranların kutsal bir yeri durumuna geliyor burası git gide. Her zaman ilginç, her zaman neşeli, yeri geldiğinde sert ama ne olursa olsun faydalı (mı?) bir "Teba" zebani zone. Ben zebani ise her zamanki gibi yine esrarengiz (ne yapalım yani), mutsuzluk içinde mutlu (nasıl oluyor bu?), biraz kızgın (ateş düştüğü yeri yakar!), iyi niyetli (aman da aman!), bazen cesur, bazen korkak (olabilir) ve ısrarlı bir keçi olarak yaşayıp gidiyorum hayatın acımasız sınırlarında. Bu sınırlar dahilinde, bir gün çakıl taşları arasında bir "inci" bulabileceğimi düşünüyorum. Düşünmeye fırsat bulursam işte yukardaki gibi saçmalıyorum (mu acaba?). İnsanların ne olursa olsun düşünmelerini istiyorum. Olayları mantıklı bir tartıda değerlendirmelerini istiyorum. Gerçekleri görmelerini istiyorum. Anlayış istiyorum. İfade istiyorum. Turboyu ve Omayı dövmek istiyorum. Amigaların PC'lerden ucuz olmasını istiyorum. Halkın bir burak kut veya tarkan konserine gittiğinde "ulan bunlar playback yapıp bizi kandırıyorlar be. Bir daha gitmeyeceğim bu sahtekarların konserlerine" demelerini istiyorum. Kağıtlara zam gelmemesini istiyorum. Pagestream 3.1'i istiyorum. Bir matbaam olmasını istiyorum. Mektup istiyorum. Gorefest'in yeni albümünün çıkmasını istiyorum. Serena Grandi ve Eva Grimaldi'yi bir kez olsun öpmek istiyorum. İstiyorum, istiyorum, istiyorum....ve galiba git gide saçmalıyorum...Ne yani çok şeymi istiyorum?

Bu ayki ilk mektup taaa Bandırmadan geliyor huzurlarınıza. Yazarı ise ***MUSTAFA KAYMAKÇI.*** Selamlar Mustafa bey. Bandırma deyince benim aklıma ilk gelen şey hep ünlü Bandırma vapuru olur. Oturup kırk yıl düşünsem Bandırmada MegAMIGA okunacağı aklıma gelmezdi (dağıtım şebekemizin düzensizliği yüzünden). Demekki oralar da bile bizi destekleyenler var. Şimdi Mustafa bey, her şeyden önce dergi için sıraladığınız övgülere binlerce teşekkür ediyorum. Sanatla ilgilenen insanların Amigayı sevmesi gayet doğal; tıpkı mektubunuzda verdiğiniz örnekler gibi. Bu güzel aleti, ne yapmak istediğini bilenler zaten çok verimli bir şekilde kullanıyorlar. Sizinde bu makina ile ilgili bayağı bir geçmişiniz var gibi (bir sürü dergi eskitmişsiniz). Tabii bunun sonucu Amigayı sevmeniz kadar doğal birşey yok. Çünkü ne için kullanacağınızı biliyorsunuz. Sizin tek sıkıntınız Bandırmada yaşamanızdan doğan kaynak sorunu. Yani oralarda piyasa nasıl bilmiyorum ama Amigayla ilgili yetersiz kaynaklar sizin çok fena canınızı sıkıyor (bu kaynak sorunu aslında genel bir sorun. Başka platformlarda tartışmak gerekir). Bu durum malesef İstanbul harici yerlerde hep böyle. Şu anda ne yapılır bilmiyorum. Tek çare beklemek. Birgün İstanbula gelip dergiyle tanışmanız oldukça güzel bir durum. Yeni bir okuyucu kazanmanın mutluluğunu tadabiliriz. Tabii sırada daha birçokları var ama ah şu dağıtım sorunu, o kadar bel büküyor ki anlatsam ağlarsınız. Umarım bu sorunu da en yakın zamanda çözeceğiz (umarım!). Şimdi mektupta sorduğunuz ve sorun olarak gördüğünüz şeyleri çözmeye uğraşalım: ***1-*** A500+ ve 1 MB hafıza da Imagine ile uğraşmak teorik olarak bir pire sürüsünü kuş kafesinde tutmak kadar zor bir iş. Yani sizde ya peygamber sabrı var, ya çok zor şeylerle uğraşmayı seviyorsunuz, yada eziyet çekmek hoşunuza gidiyor. Ayrıca Imagine 2.0 ile bu işleri zor zoruna yapmanız, 3.0 veya 3.1 ile hiç ama hiç ama hiç yapamamak anlamına gelmektedir. Bu çok olumsuz tavrım için üzgünüm ama yapacak bir şey yok şu anda sizin için. Tek çare bahsettiğiniz fiyattaki A1200'ü alıp gönül rahatlığıyla çalışmak. ***2-*** D.paint 5'i verimli kullanmak için ilk önce doğru düzgün bir Install edilmesi gerekiyor. Ancak siz disketten çalışıyorsanız işiniz iki kat daha zor. Yani buradan çıkarılacak ders: **bu tür programlar için harddisk şart ve şurt!.** Ama diskette dikkatli bakarsanız 'Install Floppy' isimli bir file görürsünüz. Bunu kullanarak diskette çalışan sorunsuz bir DPaint elde edebilirsiniz. Yalnız programın eksik disketleri varsa denemeyin bile. ***3-*** Eğer müzikle amatör olarak ilgileniyorsanız (ki zannediyorum öyle) piyasa da çok ucuz 2-3 milyona Sound Sampler'lar var (tabii istanbulda var. Bandırmada var mı? yoksa bir Vapurla yollayalım). Ancak merak ettiğim şey modül toplamak için Sound Sampler'ı ne yapacağınız. Yani herhangi bir kaynaktan ses alıp modül yapacaksanız tamam; ama sadece aldığınız sesleri AudioMaster'da dinleyecekseniz şu anda işgüzarlık boyutlarını fazlasıyla zorlamış bulunuyorsunuz. Kırmızı alarm dikkat. ***4-*** Mini office ve türevlerini şimdilik açıklamayı düşünmüyoruz. Ama hiçbir zaman açıklamayacağız anlamına da gelmiyor bu. Dolayısıyla arz-talep kanunu işler gibi gözüküyor şu anda. Aynı sorun Deluxe Music 2.0 için de geçerli, teşekkür ederim!. ***5-*** Valla bu soru için en yanlış adamı seçmiş bulunuyorsun. Hayatında Midiyle ilgilenmemiş biri olarak bu soruya cevap vermem imkansız hatta ondan da öte birşey (bu kadar da imkansız olamaz, ama öyle!). Bu durumda bizim müzikçilerin sana yardımcı olacağını umuyorum (ben sadece

çok iyi müzik dinler, eleştirir ve biraz da modül yaparım. Canawar gibi bestelerim vardır ha). *8-* Street Fighter'ın son versiyonu A500/A500+ ve A600'ler için çıktı (tabii istanbulda). Bunu temin ederseniz oğlunuz sizi çok sevecektir sanırım (oynadıktan sonra saldırma olasılığı da var). *9-* İstediğiniz şeyler Adresinize postalandı. Yakında elinizde olur. Ama tekrarlıyorum, Imagine 3.0 veya 3.1'i, A500+ 1MB hafıza da çalıştırmayı, hatta o disketleri drive'a yaklaştırmayı dahi düşünmeyin; hayal kırıklığına uğramayı istemiyorsanız. *10-* İstanbula gelip bizimle görüşmeniz oldukca zor çünkü toplu olarak yaşamıyoruz biz. Genelde sürüler halinde veya tek tek dolaşıyoruz. Sanırım anladınız. Henüz 'yerleşik dergi yaratma' sistemine geçemedik. Sistem Operatörü(!) **ALİ ÇALIK** denen iblis bu sorun için şu anda incelemede. Bakalım ne yapacak hıyarto. Bunun için bizi görmeniz oldukça zor, üzgünüz...evet sanıyorum epey muhabbet ettik. Ben sizi şimdilik uğurluyorum ve bol bol mektup yazmanızı diliyorum. Bir gün Bandırmada görüşmek üzere hoşcakalın.

Şimdi sırada tanıdık bir isim var: ***EFE TOPÇUOĞLU.*** Efe koçum naber ya? biz de meraktan tırnaklarımızı yedik bu adam niye yazmıyor diye. Ama görüyorum ki yazında hala bir değişiklik yok. Çizgili kağıt kullanman bile bir işe yaramamış. Senin bu mektuplarını güzel yazan bir arkadaşıma gösterdim, adamın yazısı bozulduğu gibi okumayı da unuttu ve bu olaydan takriben iki hafta sonra da öldü. Aynı yazıyı bir eczacıya gösterdim, adam önce trans haline geçip boş boş bakmaya başladı ve sonra da "okunamayan reçetelere verilecek rastgele ilaçlar reyonu"ndan bir ilaç alarak anında öldü. Ne biçim elin var senin yahu! Senin hiç gözlerin bozulmuyor mu bu çok kötü yazıdan? Neyseki ben hala yaşıyorum. Şimdi Bakırköy'de oturman meselesi yüzünden senden özür diliyorum. Tamamen senin yazılarının oluşturduğu geçici bir körlüğe raslamamdan dolayı böyle bir yanlış yapmış bulunuyorum. Artık nerede oturduğunu gayet iyi biliyorum ve seni öldürmem daha kolay olacak. Kapağın renkli olmasında bu dergiyi alan, satan, okuyan, çıkaran da dahil herkesin payı var. Bu yüzden seninde böyle bir tavsiye de bulunman diğerleri gibi bir etki yarattı tabii ki. Ama böyle bir olayı sırf sen istediğin için yapmadık bunu böyle bil (aferin). Bizim dergide Pentagram, Guns'n'roses ve metallica dinleyen pek yok (omay metallica dinlemeye çalışır, mr.oz ne dinlediğini yorumlayamaz bile onun için herşeyi dinler, Turbo zaten malum yavşak; suicyco suicidal'dan başkasını dinlemez saplantısı var, Tarkan bulgaristan halk folkloru sezgilerini dinler; diğerleri ise sadece birşeyler dinler). Ben de metallicayı "...and Justice for all" gibi bir albüm yapana kadar dinlemeyeceğim. Pentagram iyi gruptur fakat Türkiye de prodüksiyon sorunlarının aşılması gerekir. Bu yüzden istedikleri etkiyi yapamazlar. Guns'n'Roses ise benim dinlemediğim bir tür müziğin temsilcisidir. Ne desem boş ve anlamsız. Bu arada mektuba çizdiğin "Zebani" karikatürünün benimle bir alakası olmayıp seni ilk gördüğüm yerde parçalamam için çok geçerli bir sebep oluşturmakadır. Yani sözün özü: "Yandın oğlum sen, bittin sen". Evet Efe, seni çok fena lanetliyorum ve devamlı mektup yaz diyorum. Dikkatli ol ve beni görmemeye çalış. Yoksa...

Sırada yeni FRP yazarı Suicyco arkadaşımıza gelen, ancak olay, boyutları itibarıyla zebani zone'u da ilgilendiren ve her halinden küçük bir beyinsiz-salak-öküz olup, eski tanrısına tapmayı saplantı haline getiren ve bu yüzden başkalarına sataşmayı kendine görev edinmiş 'akut paranoyak' bir mektup sahibi ile beraberiz. Bu mektup sahibinin ismi, daha doğrusu bu salağın ismi roger wilco (takma isim -dikkat). roger koçum bu satırları okuyorsan ne kadar aşağılık ve salak bir tip olduğunu anlayacaksın fakat bunu bile anlayacak beyninin olmadığını düşünüyorum. Neyse şimdi senin gibi siktiri boktan birisi için bu satırları anlamsızca uzatmayıp üstümüze düşen cevabı verelim ve seni anında siktir edelim. Birincisi, sen belli ki tanrına kurban vermeyi seven köle zihniyetli bir adamsın (veya her ne boksan). Kurban olarakda bu dergide Frp köşesi yazmaktan başka hiçbir suçu olmayan Suicyco'yu ve beni seçmişsin. Nedeni de tanrının (buradaki tanrının kim olduğunu anlayın artık) yarattığı olguyu yok etmeye çalışıyormuşuz. Nedir bu olgu? nasıl yok edilir? Burada yazılanları insanlar okuyor ve seviyor. Sen sevmiyorsan bunu daha eleştiri düzeyinde yapman gerekiyordu; hakaret ederek değil. Madem konuştuğun ve anladığın dil bu, o zaman biz de öyle davranacağız. Mektubunda, "kendinizi yağlayan hayali mektuplarla sayfayı dolduruyorsunuz" demişsin. Peki sen bu gönderdiğin mektuba ait satırları okuyorsan şimdi, bu sözlerin kıçına kaçmayacak mı? Senin bu mektubunu nasıl yayınlıyoruz o zaman? Tabii doğru ya hayal kuruyoruz ve kendi kendimize mektup yaratıyoruz, üstelik roger wilco takma isminde (mantığa bak!...çok yazık). Bu arada "gerçek adınızı yazacak cesaretten bile yoksun" olduğumuzu söyleyen sen, neden kendi ismini yazmaya cesaret edemeyip de "roger wilco" takma ismiyle yazmışsın bay cesur? Böyle bir durumda bizim isimimizi yazmamamızın sebepleri varken (bu sebebi sen anlayamassın çünkü harbiden salaksın), sen neden gerçek ismini yazmamışsın? işte roger salağı; baştan aşşağı çelişki, hakaret, aptallık, fesatlık gibi daha bir sürü şey kokan bu mektubun,ne yazıkki amacına ulaşamadı.Böyle kendi kendine cihad ilan eden ve çelişkiler içinde ne yaptığını, daha doğrusu ne okuduğunu bilmeyen birisinin bir daha bu dergiyi okumaması, inanki ben de dahil diğer tüm yazarların en ufak bir umurunda (burada başka birşey yazılır dı ama sen anlamışındır) bile değil. Çünkü bize doğruları ve yanlışları söyleyen mantıklı ve hoşgörülü bir okuyucu kitlesi lazım; senin gibi kendiyle savaş halinde olup tanrısına birşeyler kurban etmek isteyen köleler topluluğu değil. Evet benim de söyleyeceklerim bu kadar. Şimdi siktirol git karşımdan.

Şimdi sırada, Osmangazi BURSA'dan yazan ***CAPTAIN HIT*** isimli, Türkçe dersi vermeye kalkıp Türkçeyi katlettiğinin farkında olmayan bir arkadaş var. Sayın Kaptan, (Türkçe de böyle derler) ben de kaliteli bir okuyucuya alıştığım için senin bu mektubunu okuduğuma bin pişmanım. Daha ilk satırdan midem bulandı ve kustum. Sakın benden övgü iltifat filan bekleme. Dergideki dizgi yanlışlarından bahsederken bile yanlış yapan birisine ne söylememi bekliyorsun? Sen önce parantez açtıktan sonra kapamasını veya zırt pırt her yere ünlem konulamayacağını öğren. Bizim hatalarımız bilmeden yapılan hatalar değil, aceleyle; sizlere zamanında dergi yetiştirebilmek için yapılmış masum hatalar. Ayrıca artık küfürlü konuşmuyoruz, sadece argo var ve onuda bir tek ben kullanıyorum. Rahatsız oluyorsan bu 3-4 sayfayı anında geçeceksin. Computer music sayfasında açıklanan program PROTRACKER. Sen galiba 4.sayıdan (yani 3) itibaren takip etmeye başladın bu dergiyi. Sen de diğer dergileri alıp o sayfaya bakarak hangi programın açıklandığını bilseydin daha yararlı olurdu sanki. Bir de cümleye ***"Ayrıca belki bildiğiniz gibi"*** saçma bir şekilde başlanmaz. Bu cümleyle başlayan satırlarında Amiga'nın ilk defa 1986 yılının son aylarında çıktığını iddia etmişsin. Şimdi sen "x" konusunda birşey bilmiyorsan, başkasınında bilmediğini iddia edemessin. İlk Amiga bundan tam 10 sene önce Haziran ayında Chicago'da ki ***"Consumer Electronics Show"*** da sergilendi. Üstelik o sergilenen makina bugün senin Ram bulmaya çalıştığın A1000'di. Bu bilgileri al sakla ve doğru yerlerde doğru insanlara karşı kullanmaya bak. Kafadan sallama. Gelelim sorularına: *1-* Amiga 1000 için 1,5 MB RAM'i bulman çok zor gibi. Bilgisayar firmalarından bir tane yapmalarını isteyebilirsin ama bu çok lüzumsuz bir hareket olur.Sen artık yeni bir makina (A1200) al ve A1000'i duvarına süs yapmaya hazırlan. *2-* A1200 ve A4000 fiyatları için bekleyiniz lütfen. *3-* Tamamen renkli olmamız için bu dergiyi daha çok kişinin alması, daha çok kişinin okuması, Amigaların eskisi gibi yaygınlaşması, daha çok reklam alınması ve okuma alışkanlığı olmayan bir ülkede insanlara okuma sevgisinin, merakının kazandırılması gibi meşru sebepler lazım. Ekran görüntülerini renkli vermekle dergiyi tamamen renkli yapmak arasında çok önemli bir fark yok. Bu kadar. Evet Kaptan, sende sakın yukarıdaki yazdıklarımı ciddiye alma. Sadece senin mektubunun üslübu paralelinde cevaplamaya çalıştım. Sen de çok iyisin sağol.Darılmak yok. Yazar olmak için senin malesef istanbulda olman gerekiyor, üzgünüm. Ayrıca yazın yukarıdaki Efe topçuoğlunun yazısından bin kat daha güzel. Bu yüzden çivi veya hiyeroglif ithamlarını haketmiyor. Kendine iyi bak, mektup yaz, saygılar, sevgiler...

Sıradaki mektup K. Çekmeceden yazan ŞANSER ÖZER isimli arkadaşa ait. Şanser merhaba. İlk önce verdiğin reklam taktiklerine çok teşekkür ediyorum. Yazdıklarında tamamen haklısın. Bu değerli taktikler umarım diğer "REKLAM VERMEYİ DÜŞÜNEN AMA REKLAM FİYATLARINI AŞIRI PAHALI BULAN" kişilerin üzerinde etkili olur. Bakalım; deneyeceğiz, bekleyeceğiz ve göreceğiz...Bu arada yeni bir bilgisayar almak konusunda bazı şüpheli düşüncelerin var galiba. Şimdi yeni bir bilgisayar almak istiyorsan veya yeni bir model, önce oturup ne yapacağını kendine sorman gerekiyor. Bu çok öenmli bir durum. İkincisi, Teknoloji geliştikçe bilgisayar modelleride devamlı gelişicektir.Bu kaçınılmazdır. Bende ilk C-64'ü aldığımda "bu süper bir makina dünyada daha iyisi yok, hayatta satmam

başkasını da almam" diyordum. Sonuçta A500'ü bir gördüm ve anında 180° derece değiştim (tabii hemen olmadı bu, biraz düşündüm ama sonuçta muhafazakar davranmak her zaman yararlı olmu yor,özellikle teknoloji açısından durum böyle. Bugün "daktilomu çok seviyorum onu hiçbir şeyle değişmem" diyen bir senarist bile en son bilgisayar teknolojisini kullanıyor). Sonuç olarak bir makinayı aldığında her zaman bir adım sonrasını düşünmen gerekiyor. Çünkü Teknoloji hiç bağlılık, duygusallık, iyi makina gibi şeyler dinlemeden gelişiyor. Bu gelişen teknolojiye ayak uydurmaktan başka çaremiz yok. Şimdi biz A4000'i Home Computer olarak tavsiye edemeyeceğimize göre şu anki en iyi "Home Computer" olan A1200'ü tavsiye ediyoruz. Bundan sonra yapılacak olan tüm programlar bu bilgisayarda tasarlanacağı için böyle davranıyoruz. Şunu kesinkez anlamak gerekiyor: Artık A500'lerin devri kapanıyor. Bu bir anda gözle görünen bir şekilde olmuyor ama 1 sene sonra durumu tahmin etmeye çalışın. Evet bütün bunlardan sonra sayın Şanser, artık bir A1200 almak için biraz düşünmen ve biraz da paran olması gerekiyor. Fakat onunda bir sene sonra eskimeyeceğine garanti kimse veremez. Teknolojiyi yenemeyiz, durduramayız. Ayak uydurmaktan başka çaremiz yok. Bu arada Escom eski A500'leri alıp, yeni A1200 vermeyecek. Bu kurt taktiğini ancak böyle reklamcılıkla uğraşanlar düşünebilirdi zaten, bravo. Player Manager 2 beni bir çok yönden hayal kırıklığına uğrattı. Geçtiğimiz sayıda omay tarafından bir açıklama var bakabilirsin. Player Manager 2'nin A1200 versiyonu da hazırlanıyor haberin olsun. Gönderdiğin yazı çok çok güzel bir yazı. O yazıyı şimdi PC'deki 2-3 grafiğe kanıp ondan sonra "ben niye Amiga'da ki gibi bunu böyle yapamıyorum" diyen zat'lar için uyarlamak gerekiyor. Böyle bir yazı yazarsan dergide yayınlarım. Evet Şanser mektubun için teşekkür ediyorum ve daha çok mektup bekliyorum. Hoşcakal.

Şimdi sırada en kötü kabusum olan Endoplazmik Retikulum var. Naber endo? Neler yapıyorsun? Nerelerdesin? Bizi sorucak olursan işte burada uğraşıp duruyoruz. İnsanların dertlerine, sevinçlerine, öfkelerine tercümanlık yapmaya, çözüm bulmaya çalışıyoruz. Şimdi, derginin kapağındaki "dünyanın en satmayan" yazısında herhangi bir numara yok. Yani o büyük, küçük harfleri iş olsun diye yazdım. Galiba çok boş vaktin var ki oturup bu yazıda bir anlam aramışsın. Neyse, boşuna uğraşmışsın ne diyim. Bu tip şeylerle uğraşacağına oturup oyun oyna, çöz bize yolla. Bu daha iyi olur dimi? Derginin maddi külfiyatı demin de dediğim gibi alınmasına, satılmasına, okunmasına ve reklam verilmesine bağlı. Bu dünyadaki tüm dergiler için geçerli yegane kuraldır. Biz şu 6 sayıdır bunu çok sıkıntılı da olsa gerçekleştirmeye çalışıyoruz. Bakalım nereye kadar gidecek? Assembler diye üzülmene gerek yok artık. Al sana Assembler, hemde baba bir Assembler. Bundan bana $DFF09A'lık yapma tamam mı? Evet kısa ve içerik olarak boş bir mektup yolladığın için seni zap'lıyor, bundan sonra daha çok ve daha uzun mektuplar bekliyorum. Şimdi git artık hücre arkadaşlarının yanına (Lan Turbo gülme işerim üstüne)...

Şimdi sırada önceleri iyi bir Amigacı olan ancak PC'nin sahte ışıltısına kapılıp bir PC alarak (P)roblem (C)omputer olduğunu gören bin pişman Raven (bizim raven değil o hep sırıtır) isimli bir vatandaş var. Raven merhaba. Mektubunda ki duygu akan cümleleri okudukça içim parçalandı. Gözlerim yaş doldu. "Doğacak şafağın ışıltısına inanmayanlar, gecenin karanlığına mahkumdurlar" lafını PC almadan önce mi düşündün sonra mı? Neyse asıl önemli olan gerçekleri görmen. Sende yapmak istediklerini o bilgisayarda yapamayacağın için Amiga'nın değerini anlamış bulunuyorsun. Bir bilgisayarda oyun oynamaktan başka şeylerde yapılacağını anlamış bulunuyorsun. Bilgisayarının gerçek Multitask olarak çalıştığını görmek istiyorsun. Bilgisayarında sorunsuz müzik yapmak istediğini anlamış bulunuyorsun. Bir Directory Opus, Adpro gibi programlar kullanmak istediğini anlamış bulunuyorsun. Herşeyden önce Raven, sen bir Amiga sahibi olmak istediğini, "Gerçeklerin kanıta ihtiyacı yoktur" diyerek anlamış bulunuyorsun...Dergiyi gerçekten çok beğendiğini belirtmişsin. Sağol varol. Daha çok eksiklerimiz var. Bunları karşılıklı fikir alış-verişi yaparak çözeceğiz zaten. Bu duygularının aynısını dinlediğin müzik türünde de uygulamanı istiyorum. Buna göre artık vazgeç şu tekno ve rap sevdasından. Bak gelmiyim oraya. Gorefest dinle, Carcass dinle, Kreator dinle. En azından bir-iki kez dinleyip ondan sonra "çok boktan müzik" de. Diğerleri gibi kulaktan dolma bilgilerle "teneke gürültüsü"deme.Bu hareket 20. yüzyılda yapılan en cahilce hareketlerden biridir. Üstelik bunu okul okumuş adam/kadın da yapıyor. Bu arada yukarıdaki "vazgeç şu tekno ve rap sevdasından" sözlerimi ciddiye alma sakın. Ben insanların dinlediği müziğe karışmam. Kim ne isterse onu dinler. Beni ilgilendirmez. Bu tip yargılamalar özel hayata karışmak gibidir. Kimseye benimle aynı müzik türünü dinlemediği içinde tavır takınmam (böyle çok ruh hastası var emin ol). Neyse Raven bu güzel mektubun için sana teşekkür ediyorum ve dergiyi devamlı almanı temmenni ediyorum. Mektup yazmayı unutma ve kendine iyi bak. Bu arada kendine bir A1200 temin etmeyide unutma. Bye 4 next time.

Şimdi sırada Konuşma diliyle yazı dilini birbirne çok güzel ve rezil bir şekilde dolayan (nasıl oluyorsa?) Beşiktaşlı LEVENT TAŞDEMİR var. Levent koçum mektubundan anladığım kadarıyla tamamen "sorunlu" bir adamsın. Bir memnun oluyorsun ama hemen ardından ufacık birşeye gıcık da oluyorsun. Senin anlayacağın "nötr" bir hayat yaşıyorsun, yazık sana. Şimdi dergideki o "çızık" bilgisayarın tarama aletinin (scanner) "sıçık" olduğundan dolayı o biçimde çıktı. Yani kasıt yok, bizde şaşkınız. İdare etmeye çalışıyoruz. Bu arada Özgür abinle iyi geçin kızınca tükürür. Orada esas olarak **ALİ ÇALIK** hıyarıyla uğraşman gerekiyor. Bu arada Omayı fazla sevmiyorsun galiba. Mektupta yazdıklarını omaya gösterdim ve çok kızdı. Seni de kamer bilgisayara geldiğin için tanıyormuş. Bu konunun "üstüne düşeceğim" dediğini hatırlıyorum. Bence Omayla iyi geçin. Aynı şeyler Turbo içinde geçerli. O, japonya başbakanının Orama koma...olduğunu veya İspanya başbakanının Edward Domaldagel olduğunu biliyor ama büyük bir ihtimalle seni ilk gördüğü yerde Orana koyup, İspanaya Domaldagel'in yanına gönderecek. Benden söylemesi, dikkatli ol. Üstelik Çizgi Romanını da beğenmemişsin. Yandın bittin sen. Bu arada benim ismim için (yani zebani için) kendince kelime oyunu oynayıp şöyle bir sonuç çıkarmışsın: "AZİBNE" misin? Yani oturup bunu düşündüğün için sende "AZPUŞT" değilmişsin Levent. Gerçek adımı hala bilinen sebepler yüzünden açıklayamıyorum. Biraz daha sabret. Yazar olmak istiyorsan biraz daha beklemen gerekiyor. Evet Levent, şimdilik "HOŞTÇAKAL!" ve kendine iyi bak (ben de böyle şeyler bulmakta zorluk çekmem hatırlatırım)...

Evet dostlar bu aylıkta bu kadar. Zaten şu anda saat sabahın beşi. Hıyar turboyla hır gür konuştuktan sonra bu mektupları yazmaya karar verdim. Gözümden uykular şapır şapır akıyor.Şimdi yatağıma yatacağım ve Carcass'ın 'HeartWork' albümündeki muhteşem melodilere ve yatağımın yumuşacık gövdesine bırakacağım kendimi. Bu ayda diğer aylarda olduğu gibi görevimi yapmanın mutluluğu ve huzuru içindeyim. Sorununuz ne olursa olsun. Her yere danıştıktan sonra bir de buraya danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir belki gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur...

ADRES: ZEBANİ ZONE P.K 177
BAKIRKÖY - İSTANBUL

KISA KISA

**** Ahmet Kurtaran merhaba. Oyunları danışabileceğin birisini arıyorsun ama bizim oyun açıklayanların hepsi bu konuda acayip bilgilidir. Mesela Turbo, Mr.oz, Omay, yeni Adventure-FRP'ci Suicyco hepsi oyun konusunda uzmandır. Eye beholder'ın üçüncü katındaki merdivenin nerede olduğunu ben bilmiyorum. Benim bildiğim bizim apartmanda var bir tane o da gürültü terörü yaratan komşu teröristlere gidiyor. Bunun için bizim FRP-Adventure yazarı Suicyco'yu rahatsız et. Civilization için al sana bir chat: Shift'e basarak 1'den 9'a kadar olan numaraları dene bakalım ne olacak? Nezleye iyi gelecek bir ilaç bilmiyorum, "kelin melhemi olsa başına sürermiş". şimdilik bay bay...***

**** Vay Barış naber? en sonunda bizim gibi Aşure derili, katil suratlı birisini daha bulduk, seviçliyiz hepimiz. Yalnız gönderdiğin resim tahmin ettiğimizi tipi kat kat aşıyor abi. İlk gördüğümüz anda korkmaya başladık. Ancak yinede kendine has bir şirinliğin var (karikatür olduğundan heralde).***

**** Sevgili ORBAY BUSOYDAN, ismini "ORHAN" olarak yazdığım için özür diliyorum. Normal olmayan ortamlarda çalışmamdan dolayı geçici bir körlüğe yakalanmam nedeniyle çevreye verdiğimiz rahatsızlıktan dolayı özür dileriz (genel istek üzerine uzatabiliriz). Yani anlıyorsun dimi? Bundan sonra sana asla ORHAN! demeyeceğim, söz!!...***

**** Ray-Trace'in ilk bölünün kaçıran SELAMİ YURDAGÜL, sana derginin ilk sayısındaki ray-trace'in fotokopisi yerine dergiyi yollasam nasıl olur. Fazla bir fiyat farkı olmaz bence. Kullanmak istediğin program makinanın configrasyonu ile doğru orantılı olacağı için buna sen karar ver. İyi bir makina demek her***

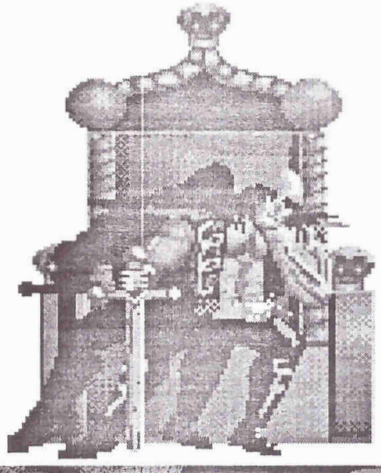
•kılıcınızı parlatın!..

DOMAN

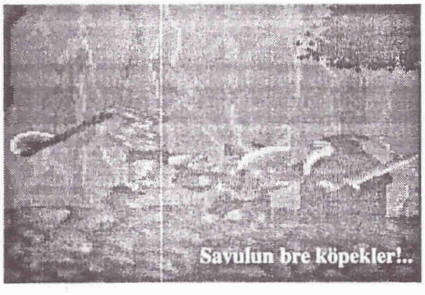
Bir gün Zebaninin biri evinde oturuyormuş. İçinden de şöyle düşünceler geçiyormuş: "***Şimdi ben Megamiga'nın köle yazarlardan sorumlu baş köle yazarıysam, elimdeki şu iki yabancı dildeki oyunun yazısını yazacak bir BAŞ ENAYİ KÖLE YAZAR'a ihtiyacım var. Hımm, Omay olmaz, beni yer. Turbo bi kodu mu oturtur. Hah. İşte... Bir kondu mu oturacak tek köle yazarı buldum. Zaten geçen sayı iki sayfayla kurtarmıştı eşşoğlueşşek. Dur şu oyunları ona yazdırıyım da aklı başına gelsin.***"
İşte benim Kasım '95 sayısı için fransızca ve polonyaca iki oyunu tanıtmamın sebebi (yalan söylüyor şerefsiz, ben böyle gaddar bir insan değilim yahu. Sadece bu adamı polonyalı zannettim ve "oyunu yazarmısınız?" dedim o kadar -zebani) Tamam. Kişisel sorunlarımla sizin başınızı ağrıttım. Oyunumuza bir bakalım:
Öncelikle oyunumuzun adı DOMAN... Polonyalı World Softwarefirması yapmış. Basit bir beat'em up. Büyü bile yok. Oynadığımız karakter bööle, Konan gibi, Cüneyt Arkın gibi bir adam. Elinde kılıcını, kahramanca düşmanlara (Nedense bu tip oyunlarda düşmanlar ve varılacak yerler sağda olur) karşı savunup henüz anlamadığım bir amaç için (Oyunun başında açıklanıyor da Polonyalı olmadığım için anlayamadım.) canını dişine takıyor.
Oyun az önce belirttiğim gibi sağa git, adam öldür tipi bir oyun. Ama yine de monotonluktan uzaklaştıran bir kaç özelliğe sahip. Örneğin insanlarla arada konuşmalar falan oluyor. (Eğer Polonyalı olsaydım, her halde bu konuşmalar sayesinde oyundan hiç soğumazdım) Efektler inanılmaz derecede güzel. Dikkatle dinlediğinizde bir boka benzemediğini farkediyorsunuz. Ama oyunu oynarken, ister istemez kendinizi kaptırıyorsunuz. Grafikler de fena değil. Mortal Kombat'ımtrak kan kayıpları var. Ama güzel olan, kanların yerde kalıp sonsuza dek orada ikamet etmesi.
Anlayacağınız, ailenizle oynayabileceğiniz son derece insancıl bir oyun.
Gelelim kontrollere... Joystick'i sola iterseniz, adam sola, sağa iterseniz sağa, yukarı iterseniz yukarı, aşağı iterseniz aşağı gidiyor (Mantıklı). Ateş tuşu ile baktığınız yön, adam kılıçla düz bir giriş yapıyor. Ateş ile arkanızdaki yön düşmanın boynuna doğru bir darbe oluyor. En zevklisi düşmanınızı savunmasız bir anında yakalayıp kafasını uçurmak. Tabii bunun size de yapılacağını düşünmeniz gerek. Ateş tuşu ve yukarı, adamımızı zıplatarak düşmana agresif bir saldırı yaptırıyor. F1 tuşu Efektleri açıyor, F2 kapıyor. F3 tuşu ekranı PAL, F4 ise NTSC yapıyor. ESC tuşu bu "***güzel!***" oyundan çıkmaya yarıyor. Oyun hakkında söyleyecek başka söz bulamıyorum. Yani ne kadar uğraştıysam da büyü bulamadım (büyü yerine belanı bulmuşsun sanki -Zebani). Ama ümidinizi kesmeyin. Oyunun içinde bulduğunuz adamdan eşya alırken herifteki aletlere bir bakın. Belki vardır. Bu arada, bir tavsiye... Sakın oyunun hemen başında tabancayı almayın.Bir boka yaramıyor. Herifler yanınıza gelince hemen girişiyorlar, ve siz ateş edene kadar oyunun başında sahip olduğunuz 7 canı da kaybediyor, hakkın rahmetine kavuşuyor
sunuz. Eğer oyundaki düşmana bir kaç kere vurduğunuzda savunmasız bir şekilde, ööle kabak gibi ayakta duruyorsa hemen kafa koparma hareketi yapın. Enerjisi ne olursa olsun hemen ölüyor.

Genelde oyun çok zor. 7 hakla başlanmasına rağmen, çabucak bitebiliyor. Eğer bu tip oyunları hiç oynamadıysanız yanına bile yaklaşmayın. Herşeye rağmen, uzun zamandır vahşi bir arcade oyunu açlığıyla yanıp tutuşanlara ilaç olabilecek düzeyde. Doman, bir oyun olarak monoton, ama bir beat-em-up olarak çok da fena değil. Özellikle yemek sonrası ailenizle güzel ve huzurlu vakit geçirmek istiyorsanız, yatmadan önce mutlaka bu oyunu oynayın. Son derece huzur verici bir dizayna sahip, pasifist bir oyun.
Siz siz olun, önce oyunu bir görün, sonra alıp almamak konusunda düşünün. Ben bu oyunu çektirdiğim beş diskime yanıyorum.

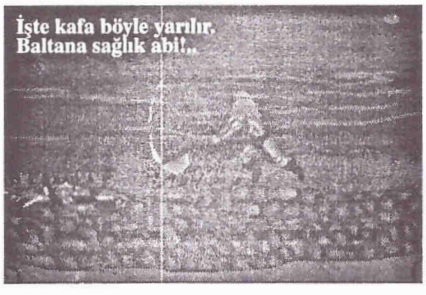
Suicyco



Etraf pis insan leşi kokuyor!...

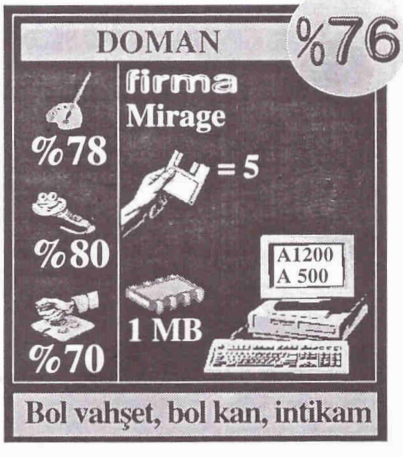


Savulun bre köpekler!..



İşte kafa böyle yarılır. Baltana sağlık abi!..

Yandaki yarmalardan birisini seçip vahşete başlayın.



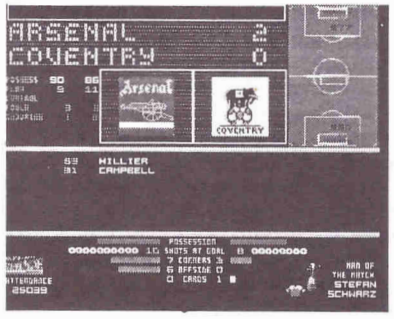
"Menejerlik hastalarına yeni bir oyun daha."

Tekrar merhaba bir aylık aradan sonra tekrar beraberiz. İşte yaklaşık iki aydır hiç bir tanesi bile elime geçmeyen Tactical Manager serisine yenisi eklendi ve adıda Tactical Manager 2. Ulan bu adamlar bu oyunu kaç defa piyasa sürecekler meraklar içindeyim. Birde bu oyunu en klasik özelliklerinden biride adi serefsiz insanların memleketi INGILTERE Liginde oynanması. işte bu değişmez unsurlarla bu oyun heryıl iki yada üç defa piyasa çıkar ve her defasında eşekler gibi alınır. Fakat tabiki sizin başınızda zebani gibi bir editor yoksa sizde almak zorunda değilsiniz. Ve tabiki bu sayfayı okumak zorunda da değilsiniz. Herşey serbest. Neyse, elimiz mahkum bu oyunu yazmaya ve yazıyoruz:

Şimdi ilk olarak hangi ligde oynayacağınıza karar verin PREMIERSHIP yani birinci lig DIVISION ONE ikinci lig buna karar verdikten sonra ekranın ensolunda alta boş bir kare var buraya mouse ile klikleyerek karşınıza tüm takımların bayraklarını çıkarıp istediğimizi seçin artık bir tamınız var. Evet şimdi ben ekrandaki diziliş sırasını bozmadan diğer bölümleri açıklıyım şimdi ilk olarak bir hakem resmi görüceksiniz burada kart cezalıların listesi bulunuyor İkinci resimde çıkan seçenekler sırayla MANAGER menejer seçmek için kullanılır ve seçtiğiniz kişinin ismini degiştire bilirsiniz SELECT CLUB buradanda herhangi bir takım seçe bilirsiniz REPLAY biten maçların skorlarını gösterir KICK OFF maça başlatır SHEDULE tüm maç tarihlerini kupamaçlarının zamanlarını açıklıyor SHOWBIDS takım arayan futbolcuları gösterir ÜÇÜNCÜ resim TABLES buradaki seneçeneklerde şöyle FIXTURES haftalık lig maçları listesi VIEW TABLES takımların ligdeki durumları RESULT maç sonuçları TRANSFERLIST transfer dosyaları ama bu seçenek yalnızca ingiltere ligi içerisindeki futbolcuları kapsıyor THE EXAMINER haftanın en iyileri ve en kötüleri listesi gol krallığı kart cezalıları vb. SELECTWEEK bu seçenek daha önce oynamış geçmiş haftalara dönmenizi sağlıyor HONDRUS tüm kupa maçları sonuçları sonuçları EUROMARKET avrupa transfer listesi DÖRDÜNCÜ şık soru işareti resmi burada oyunun setup larını dilediniz gibi ayarlıya bilirsiniz. Şimdi ekranın altında bulunan takım resmine klikleyerek burada takımla ilgili herşeyi yapabiliriz mesela taktik değiştirme oyun düzeni kurma oyuncu alma oyunu satma para isleri takımkurma vb. işleri buradan haledebilirsiniz ve top resmine klikleyerek maça başlıya bilirsiniz. ekranın ensağ köşesinde duran KUPA resmini seçerek avrupa kupalarında oynayan tüm takımları göre bilirsiniz. DISKET resmi ile load ve save yapabilirsiniz. evet oyun aşayı yukarı böyle birşey fakat şimdiye kadar bu oyunu hiç almadıysanız alın çünkü hiç oynamamış biri için genede fena sayımaz sonuç olarak alıcak olursanızda kaybedeciginiz yalnızca 20000TL olacak bunun dışında belkide oyundan hoşlanırsınız. Neyse ben çok sıkıldım ve mahfoldum ancak bu zamandan sonra beni ancak FLOTSAM(domsday for the deceiver) toparlıya bilir herhalde evet birdahaki ay kaliteli oyunlarda buluşuncaya dek hoşçakalın dostlarım. . !

MILO

GENEL %60



MICROTECH
ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ

ŞOK PC FİYATLARI

486 DX2-66	486 DX4-100	486 DX4-100 m.media	PENTIUM 100
4 MB RAM	8 MB RAM	8 MB RAM	16 MB RAM
420 MB HDD	540 MB HDD	540 MB HDD	840 MB HDD
512 KB G.KARTI	1 MB Vesa G.Kartı	1 MB Vesa G.Kartı	1 MB PCI G.Kartı
0.39 Renkli Monitör	0.28 N.I. Monitör	0.28 N.I. LR Monitör	0.28 N.I. LR Monitör
		Creative S.Blaster 16	
		Creative 2X-CD rom	
775 $	1200 $	1597 $	2160 $

CASPER COMPUTER
IBM
APPLE MACINTOSH
PANASONIC PRINTERS
OKI PRINTER
STAR PRINTER
CREATIVE LABS.
LOGO YAZILIM

* Kullanılmış bilgisayar alım satımı.
* Upgrade ve Teknik servis hizmetleri
* PC-AMIGA iş, utility ve oyun programları
* PC'de özel yazılım hizmetleri
* Sürekli yenilenen orijinal CD arşivi
* OEM parça satışları.

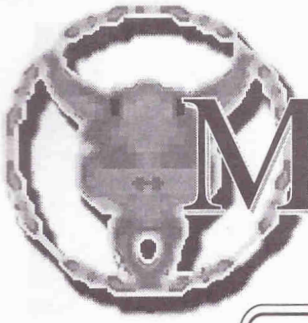
ADRES: İNCİRLİ CAD. AHU SOK.
NO: 1/A İNCİRLİ - İSTANBUL
TEL: 572 14 18 - 542 93 37

420 MB HDD	154 $
540 MB HDD	184 $
840 MB HDD	250 $
1080 MB HDD	265 $
PENTIUM 60 / 66 256 CACHE OCTEC (4ISA-4PCI-2vesa) M.board	164 $
PENTIUM 90/100 256 CACHE OCTEC (4ISA-4PCI-6.72 PIN) M.board	230 $

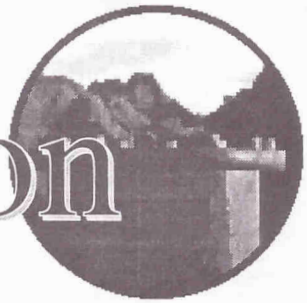
Diğer Ürünlerimiz İçin Fiyat Sorunuz.
Fiyatlarımıza %15 KDV dahil değildir.

CREATIVE S. BLASTER 16 (IDE)	118 $
CREATIVE S. BLASTER 16 PRO ASP	205 $
CREATIVE S. BLASTER AW32 M.CD	260 $
CREATIVE S.BLASTER AW32 ASP M. CD	345 $
1 - MB 30 PIN SIMM MODUL	42 $
4 - MB 30 PIN SIMM MODUL	138 $
4 - MB 72 PIN SIMM MODUL	159 $
8 - MB 72 PIN SIMM MODUL	328 $
16- MB 72 PIN SIMM MODUL	565 $

Berber usturasının sterilize olması hayati önem taşır...



Maledict ion



Vadedilen ülke...zengin toprakları, sonsuz bir gücü var. Bu gücü ele geçirmek isteyenlerde. İlk olarak bu ülkeyi siz bulmalısınız fakat büyücü olmadan imkansız. Evet macera başlıyor...

Geçenlerde sıkıntıyla WB ekranındaki çekmeceleri açıp kaparken, içimden bilgisayarcıma telefon etmek geldi (Allah allah). "***Hani, belki yeni bir arcade oyunu çıkmıştır da iki üç gün oynarım, oyalanırım.***" diye düşündüm. "***Yeni bir FRP geldi. A1200 içinmiş***" cümlesini duyunca, öncelikle kendimi çimdikledim, sonra "***Birazdan ordayım***" deyip telefonu kapadım. Şimdi size kötü bir bilgi veriyim. Boş yere ümitlenmeyin. Oyun Fransızca. Oyunun hikayesi bu dilde yazılı. Büyüler bu dilde, Character Generation bu dilde... Fransızca bilmiyorsanız, oynayamazsınız. Fakat "***Ben maceracı ruhu taşıyom oolum. Sen ne diyon. Biz Ganaca FRP'de DM'lik yapmış adamız.***" diyosanız o başka tabii.

Şu sıralar Amiga'daki piyasa, kutu ve manual gibi şeyleri basıcak parası olmayan programcıların yazdığı, bu yüzden Shareware çıkan oyunlarla dolu. Bu yüzden oyunu İngilizce'ye çevirme zahmeti gösterilmemiş. Oyunu bir Fransız, tek başına Blitz Basic 2.0'da yazmış. 7 level olduğu hakkında söylentiler var.

Oyunun hikayesi kısaca şöyle... "***Bir zamanlar Sortilia denen yerdeki en büyük büyücünün sahip olduğu bir "İktidar Taşı" varmış. Bir gün Xanthior adlı kötü yürekli yaratık bu taşı çalmış. Bu taş öyle bir taşmış ki sahibine her türlü gücü veriyormuş.(Xanthior iktidarsızmış galiba) Bu kötü yaratık, taşı kullanarak Sortilia'daki ülkeleri teker teker işgal etmeye başlamış. Bu arada en bi büyük büyücüyü de hapsetmiş. Xanthior'u yenmenin tek yolu bu taşı ele geçirmekmiş, fakat taşı sadece büyücü kullanabilirmiş. Büyücüyü bulup kurtaracak üç gönüllü seçilmiş ve Xanthior'a karşı koymak için yollanmış.***"

Oyunun geçeceği yerlerden biri bu iri ve gür ormanlar. İşiniz çok zor....

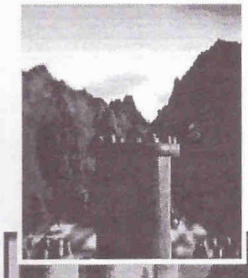
Açılışta bir menü karşınıza çıkacak. CREER UNE EQUIPE seçeneğiyle oyunda kullanacağınız karakterleri yaratıyorsunuz. Race (IRK) menüsündeki elemanlar şunlar: Elfe (Elf, Fransızca kolay yav.), Gnome (aynı), Nain (Dwarf-Cüce), Humain (İnsan), Gobelin (Goblin). Meslekler ise Chevalier (Şovalye-DRAGON LANCE'in Paladin'i gibi), Guerrier (Savaşçı), Aventurier (Maceracı), Sorcier (büyücü), Magicien (bu da büyücü ama bu kitap kullanıyor, Sorcier ise küre), Religieux (Rahip, bir adet sarı haç taşıyor), Mage (Bu da büyücü:oyunun yazarını büyücüler ormanda bulup büyütmüşler, o da büyücülere kıyak geçmiş galiba. Aslında en iyisi bu. Bir adet yeşil haç taşıyor. Dokümanlarda Religieux ve Mage'in Sorcier ve Magicien'den daha fazla özelliği olduğu yazılı. Fakat yazının sonunda belirttiğim nedenden bu özellikleri bilmiyorum.) Irk ve meslek seçimi sonrası karaktere isim veriyoruz ve herifin özellikleri ekrana geliyor: Force (güç), Endurance (dayanıklılık), Intelligence (zeka), Dexterite (beceriklilik, el çabukluğu, marifet), Magie (Büyü: büyücü olmayan karakterlerde (nedense) bu 0 olarak kalıyor) Diğer iki karakteri de yaratıp ana menüye dönüyoruz. Makineniz hızlıysa Config menüsüne giriyor ve pencere büyüklüğünü falan ayarlıyoruz. Bu arada standart A1200'de oyunu oynayanlara Background'u kapalı tutmalarını öneriyorum. İsterseniz ana menüden Fransızca dokümanları okuyorsunuz. (1.Diskte Docs dayrektorisindeki **Doc.English** dosyası fransızca bilmeyen ve diskin içine bakmadan oyunu çalıştırma eğilminde olanlara yardımcı olabilir) Bu kadar saçmalık yeter. Artık START GAME'i seçelim.

Oyun ekranında yarattığımız karakterler (yanlarındaki kırmızı çizgi Life, yeşil çizgi Endurance), 3D ekranı ve Options seçeneği bulunuyor. Options'a girince karşınıza şunlar çıkıyor:
DORMIR (Uyuma),
SAUVER (SAVE),
CHARGER (LOAD),
UTILISE (KULLANMA-Ayrı ekran açıyor. Burda elinizdeki büyülü eşyaları falan hazırlıyor, adamınıza besin ve giysi veriyorsunuz.)
QUITTER (QUIT).
Oyunun grafikleri iyi, sesleri iyi, ama müziği bilemiyecem (2MB-RAM'im utansın). İyi bir FRP olmuş. Kaçmaz fırsat. A1200 sahibi mutlu azınlık içindeyseniz mutlaka alın. Özellikle düşmanın yürüme animasyonuyla gelmesi harika.

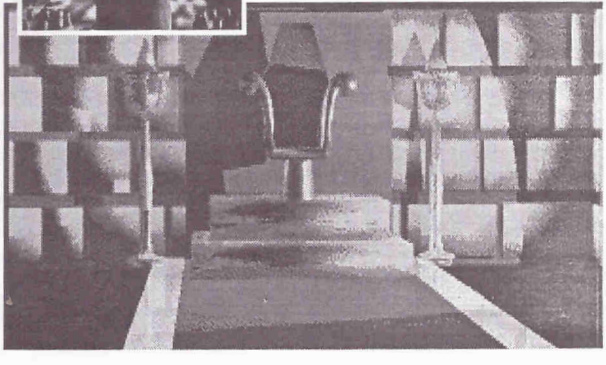
Tamam. Hep iyi şeyler yazdım, gelelim oyunun kötü yanlarına... Labirentlerde ilerleme, mouse'la. Klavye kullanılmıyor. 3D ekranı açıkken multitask yapmıyor. Ve sanırım elinizde armutla düşmanlara saldırabileceğiniz yegane FRP oyunu. Fransızca konusu da malum. Ama bir Adet Fransızca- Türkçe sözlüğünüz varsa, en azından kısa cümleleri çevirerek ne anlatıldığını anlayabilirsiniz. Oyunun gidişatıyla ilgili şeyler genelde basit cümlelerden oluşuyor. Zorlanmayabilirsiniz. Bilemem.

Oyun, şimdilerde moda olan ve PC'de çıkan oyunların %97.63'ünü oluşturan dumadumadım tipinde. (Rıltaymteksçırmeping oluyo galiba). Tabii oyunun sadece 3D ekranı öyle. Doom gibi iğrenç bir arcade oyunu değil. Legends Of Valour isimli bir FRP vardı zamanında. Bu oyunu oynarken onu hatırladım. LOV'dan başka bu sistemi kullanan FRP, AMIGA'da hiç çıkmadı. Neyse, oyunun grafikleri İYİ, yani AGA, sonuçta garip bir şekilde oyuna giriyosunuz. Oynuyosunuz. Sonra 3. diski istiyo. Hönk? diyosunuz. Çünkü bilgisayarcınız size oyunun 2 disk olduğunu söylemiş oluyo. Siz kriz geçirip, bir türlü ikinci bölüme geçemiyor, ve bu güzel oyunu disket mezarlığınızın derin ve loş köşelerinde çürümeye bırakıyorsunuz.

Suicyco



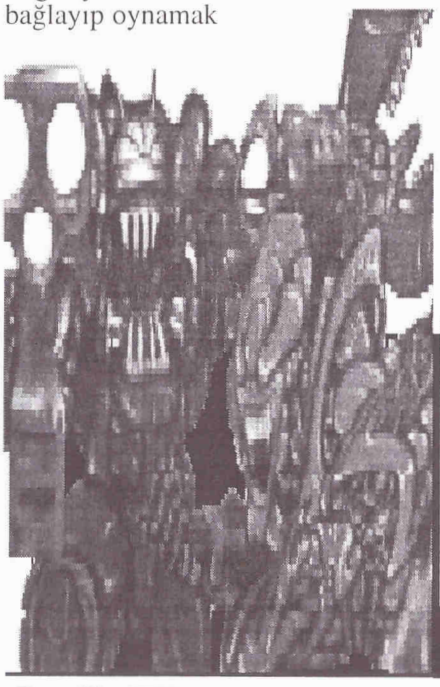
İşte sihirli ülke ve (yanda) ve oturacağınız taht. Hepsi sizin olmalı. Savaş ve kazan

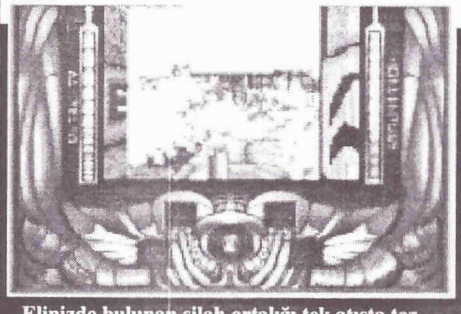


TANITIM

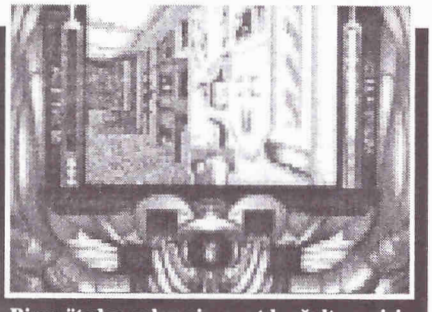
ALIEN

Team 17'nin merakla beklenen oyunu Alien Breed 3 D nihayet ülkemize geldi. Bilindiği gibi oyunun çıkış tarihi gene bu tür bir oyun olan Gloom'un çıkması yüzünden bir miktar ileriye kaydırılmıştı. Böylece oyuna Gloom'da olmayan bir kaç özellikde eklenmiş. Oyunumuz iki disket ve harddiske install edilebiliyor. Oyun hızı normal bir A1200'de her ne kadar oynanmayacak kadar yavaş olmasa da, insan bir miktar sonra sıkılıyor. Bir başka dezavantajda oyun ekranının istenilen boyda ve detaylarının ayarlanamaması. Oyun ekranını sadece nümerik klavyede bulunan enter tuşu ile bütün ekran yapabiliyorsunuz yada normal büyüklükteki ekranda oynamak zorundasınız. Ayrıca gene Gloom'da olduğu gibi tek bir bilgisayarda iki kişi oyunu aynı anda oynayamıyorsunuz. Ama iki ayrı bilgisayarı birbirine bağlayıp oynamak mümkün. Bütün bunlara rağmen oyun grafikleri bence Gloom'dan daha üstün ve çeşitli. AB3D tam 16 ayrı bölümden oluşuyor ve bölümler ilerledikçe daha da zorlaşıyor. Silahlar Gloom'da olduğu gibi baştan savma yapılmamış. AB3D'de atışları ve etkileri tamamıyle değişik 5 adet silahımız var. Ayrıca Gloom'da biryerden biryere gitmek için hep ışınlanıyordunuz (herhalde programcı biraz tembeldi) AB3D'de ise biryerlere gitmek için merdivenler ve asansörlerde kullanıyoruz. Birde yaratık meselesi var. Gloom'da yaratıklar mekanlara göre değişirken, AB3D'de yaratıklar hemen hemen hep aynı. Son olarak bence AB3D için bence, Gloom'dan daha iyi ve pc deki Doom'a en çok benzeyen Amiga oyunu denilebilir. Bütün bu karşılaştırmalardan sonra isterseniz birazda oyunu açıklayalım. Oyunu yüklediğimizde karşımıza klasik bir menü geliyor. Buradan daha önce aldığınız destansı kodu (böyle söylüyorum çünkü bölüm kodları tam 16 harften oluşuyor) girerek kaldığınız yerden devam ediyorsunuz ve Game Controls'den hangi tuşlardan oynayacağınızı ayarlıyorsunuz. Oyunu joystick, mouse veya klavyeden oynayabilirsiniz. Player seçeneği ise oyunu iki ayrı bilgisayarda beraber oynamaya yarar. Oyun içindeki kullanacağınız tuşlardan ise 1'den 5'e kadar olan sayı tuşları, silah değiştirmenize yarar. Space ile kapıları açabileceğiniz gibi düğmelere basabilir veya asansörleri de çalıştırabilirsiniz. Sağ shift ise adamınızı koşturmaya yarar. Ayrıca Sağ Amiga tuşu ile de sağa ve sola dümdüz gidebilirsiniz (yengeç yürüyüşü). Tuşları anlattığımıza göre isterseniz şimdide silahlara değinelim. Daha öncede söylediğim gibi oyunda birbirinden değişik tam 5 adet silahımız mevcut. Bunlardan ilki ve aynı zamanda oyuna başladığımızda bizde mevcut olan Pulse Rifle'ın fazla etkili bir silah olduğunu söyliyemiyeceğim. Bu silahın tek iyi yanı oyundaki en seri silah olması, yeni bir silah bulana kadar bununla idare edebilirsiniz. İki numaralı silahımız ise hepimizin yakından tanıdığı Shotgun, bu oyundaki en iyi silah olmasına rağmen, bir kere atış ettikten sonra doldurulduğundan seri olduğu söylenemez. Bence mermi buldukça bunu kullanın. Gelelim üç numaraya, Grenade Launcher, bence oyun içindeki en eğlenceli silah. Bununla adından da anlaşılacağı gibi sağa sola el bombası fırlatıyoruz. Yalnız bunu





Elinizde bulunan silah ortalığı tek atışta toz duman eden görüp göreceğiniz yegane silah...



Biraz öteden gelen pis yaratık uğultusu sizi korkutmasın. Yalnız silahınız biterse korkun.

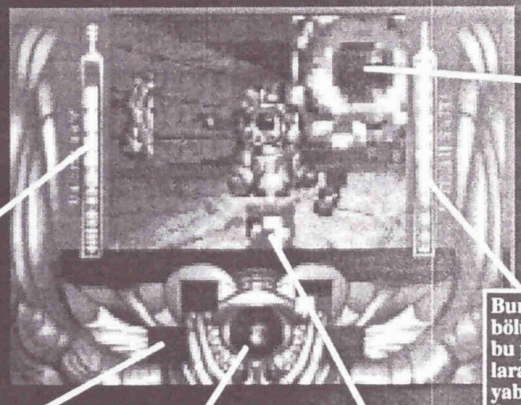
Akrep ile Yelkovan günde kaç kez üst üste gelir?...

BREED 3D

Sonunda beklenen süper oyun nihayet geldi. Şu ana kadar AMIGA'da Texture Mapping türünde yapılan en başarılı ve en sürükvici oyun olma ünvanını çoktan kazandı bile Alien Breed 3D. Evet artık yaratık avına çıkmanın zamanı geldi...

yaparken mesafeyi iyi ayarlayın yoksa arada sizde zarar görebilirsiniz. Oldukça fazla gürültü kopartmasına rağmen etkili bir silah olduğu söylenemez. Dört numaralı silahımız olan Plasma Gun için ise Shotgun'dan kötü, Pulse Rifle'dan biraz daha iyi diyebiliriz. Ufak tefek düşmanlar üzerinde kullanılabilir. Son silahımız oyundaki en ağır silah olan Rocket Launcher, bununlada iğrenç düşmanlarımızı roket yağmuruna tutuyoruz. Yalnız bu silah zaten ufak olan ekranımızın sağ tarafını kapattığından, önünüzü pek göremiyorsunuz. Eğer hedefine isabet ettirebilirseniz oldukça etkili bir silah. Bu arada bu silahların mermileri hep ayrı. Bu yüzden iyi silahların mermilerini dikkatli harcayın. Silahlarıda anlattığımıza göre şimdide oyunun geçtiği mekanları tanıyalım. Oyun 16 değişik ve zor bölümden oluşuyor. Mekanlar hep bu tür oyunların geçtiği türden yani terkedilmiş üsler, boş depolar v.b. Yalnız AB3D'de bu tür oyunlarda olmayan ve benim de çok hoşuma giden bir özellik var. Oyunda suyun altına girebiliyoruz. Evet evet, hatta bir kaç bölümde yarı belimize kadar suyun içinde gitmek zorunda kalıyoruz. Burada su efekti gayet başarılı yapılmış. Su yüzeyinde dalgalanmalar var ve suyun altına geçtiğiniz zaman ses efektleri boğuklaşıyor, bu arada adamımızın hareketleride ağırlaşıyor. Ayrıca üst tarafta kalan objeler aynen su altındaymışsınız gibi gözüküyor. Bazı yerlerde karşımıza engeller çıktığında eğilerek geçmemiz gerekiyor bunun için D tuşunu kullanabilirsiniz. Oyundaki enerjimizi ekranın sol tarafındaki çubuk temsil etmekte ve bu bittiğinde ölüyoruz. Ekranın sağ tarafında ise kullanmakta olduğumuz silahın ne kadar mermisi kaldığını görüyoruz. Oyunda bölüm geçtiğimizde bir önceki bölümde elimizde ne varsa ve enerjimiz ne kadarsa aynen olduğu gibi diğer bölüme aktarılıyor. Böylece neden bölüm kodunun 16 harften oluştuğunu anlıyoruz. Bu bazen iyi bazende

NE YAPMALI, NE ETMELİ...



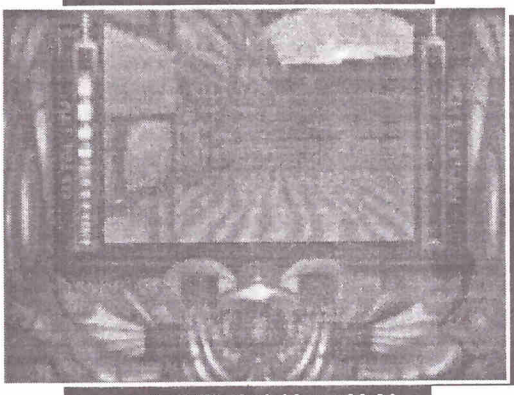
İşte en önemli mesele. "Ben savaşcının cesur, müca deleci ve aynı zamanda sağlıklı olanını severim" demiş birisi. Bokun, pisliğin içinde sağlıklı ve zinde bir hayat sürmek istiyorsanız burası tıka basa(!) dolu olmalı...

Bu gördüğünüz yakışıklı(!) oyunu oynayış amacınızın yarısını oluştur maktadır. Yani; vurunuz onu lütfen öldürünüz. lanet yaratığı!...

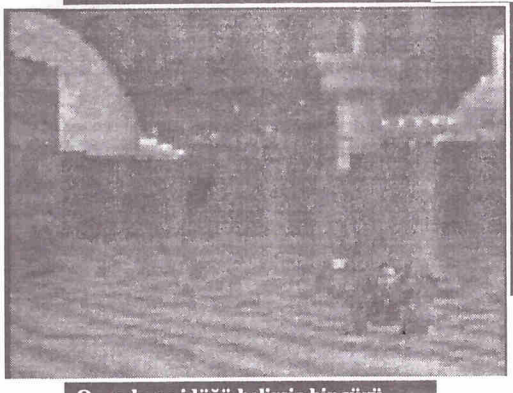
Burada bulunan kutuların oyunla ne alakası var diyecek siniz ama bu kutuların hepsi dolunca bölüm geçiliyormuş meğerse. Ortadaki kalp ise kalbinizin ne kadar temiz olduğunu gösteriyor desem bana inanmassınız ki. Zaten yalan!...

Burada devamlı bir silah olmalı. Elinizin işte ve gözünüzün oynaşta olacağı tek yer burası.

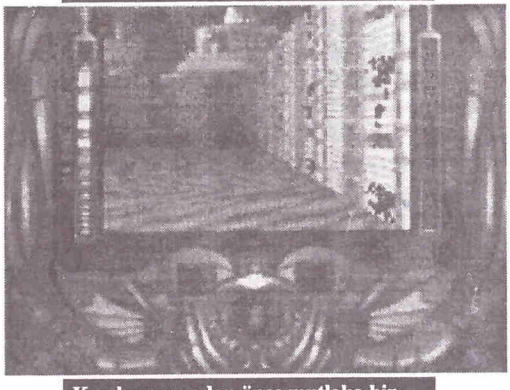
Burası cephane bölümü. Henüz bu pis yaratık lara "merhaba yabancı, hadi gel dost olalım" diyemediğimiz için burasının dolu olması gerekiyor...



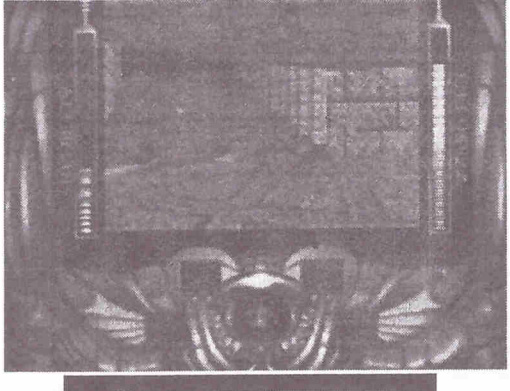
Oyunun bu bölümlerini karanlık bir ortamda sesi daha da açarak oynamanızı tavsiye ederim...



Oyunda ne idüğü belirsiz bir sürü yaratık var. Şuna bakın; bu şimdi sıçan mı? ahtapot mu? yoksa ne mi?

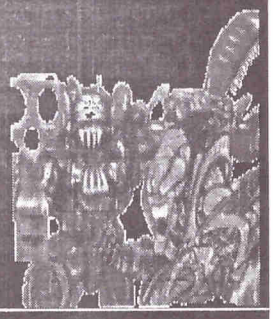


Kapıları açmadan önce mutlaka bir silahınız olsun. Yoksa yaratığın biri sizi ensenizden sobeleyebilir...



OYUNDAKİ TUŞLAR:

SOLA DÖNME: "SOL OK YÖN TUŞU"
SAĞA DÖNME: "SAĞ OK YÖN TUŞU"
İLERİ GİTME: "YUKARI OK YÖN TUŞU"
GERİ GİTME: "AŞAĞI OK YÖN TUŞU"
ATEŞ: SAĞ "ALT" TUŞU
KAPI, SASNSÖR VS AÇMA: SPACE
KOŞMA: SAĞ "SHIFT" TUŞU
YAN YÜRÜME: SAĞ "AMIGA" TUŞU
SOLA ADIM ATMA: "." TUŞU
SAĞA ADIM ATMA: "/" TUŞU
EĞİLME: "D" TUŞU
ARKAYA BAKMA: "L" TUŞU



NÜMERİK KLAVYEDEN:
1- PULSE RIFLE
2- SHOTGUN
3- PLASMA GUN
4- GRENADE LAUNCHER
5- ROCKET LAUNCHER

P= PAUSE
ESC= QUIT
M= MOUSE
K= KEYBOARD
J= JOYSTICK

kötü oluyor. Yani bir önceki bölümü az bir enerjiyle bitirdiğinizde diğer bölümün başında enerji yoksa kötü duruma düşüyorsunuz. Ama bir önceki bölümden aldığınız silah ve mermiler aynen kaldığından bir daha bunları aramıyorsunuz. Son olarak oyundaki yaratıklardan bahsedelim. Bu yaratıkların en hızlısı en beklemediğiniz anlarda önünüze çıkan vahşi kırmızı köpekler. Bunlar her ne kadar güçlü olmasalarda hızlı ve atak hareketleriyle sizi altedebilirler. Bunları en rahat shotgun ile haklayabilirsiniz. Bir diğer yaratık türü ise timsah adamlar (valla timsaha benzettiğim içim böyle söylüyorum çünkü bunlar gerçekte pek bir şeye benzemiyor) bunların size attığı şeyler bazen gözüküyor bazen ise gözükmüyor (sanırım bu oyunun bir hatası) bundan kurtulmanın en iyi yolu bunları gördüğünüz yerde zımbalamak. Size gene bunlar için Shotgun'ı tavsiye edebilirim. Birde havada uçan alev saçan, kötü niyetli koca yürekli, çirkin mi çirkin yuvarlak canavarlar var. Bu yaratık türü oyun içerisinde göreceğiniz oldukça tehlikeli birkaç yaratıktan sadece biri. Onu öldürmek için size gene shotgun'ı tavsiye edeceğim. Oyun içinde başka yaratıklarda mevcut ama onlar size sürpriz olsun diye söylemiyorum. Benim anlattıklarım oyun içerisinde sürekli karşılaşacağınız türden yaratıklar. Evet oyun içindeki gerekli herşeyi açıkladıktan sonra size son tavsiyem eğer bir A1200'ünüz varsa ve Gloom'uda bitirmiş veya bundan sıkılmışsanız bu oyunu alıp oynamanız olacaktır. Bu arada sakın unutmayın, en iyi yaratık ölü bir yaratıktır.

Mr. OZ

Mr.Oz'un bir sevgilisi oldu. Hayırlı uğurlu olsun !...

PINBALLMANIA

Tilt oyunlarının ustası 21st Century'den bir bomba daha: Pinballmania. Şöyle ağız tadıyla tilt oynamak istersiniz değil mi ?

İlk önce Pinball Dreams vardı. Daha sonra Pinball Fantasies geldi. Onun arkasından AGA makinaların çıkmasıyla Pinball İllisions piyasaya sürüldü. Şimdi ise Pinball Mania var. Evet sizinde anladığınız gibi oyunumuz bu Pinball serisinin devamı belkide sonuncu oyunu. Bu yeni Pinball'un belkide en önemli özelliği yeni çıkan Amiga'ların yanında bedava veriliyor olması. Oyun serinin diğer oyunları kadar iyi olmamakla beraber, insanda oldukça aceleye getirilmiş gibi bir his yaratıyor. Oyun 4 disket olarak hazırlanmış ve sadece AGA chip setli makinelerde çalışıyor. Ayrıca eğer mevcut ise oyunu harddiskinize install edip oradan oynayabiliyorsunuz. Oyunun ana menüsünde 4 adet masa seçeneği mevcut. Bunlardan birini F tuşlarına basarak seçebilirsiniz. Ayrıca F5 tuşu ile karşınıza başka bir ekran gelir. Buradan oyunu renkli mi yoksa monokrom olarak mı oynayacağınızı, oyunda hangi tuşları kullanacağınızı, oyundaki masanın ne kadar dik olacağı (bu özellik serinin diğer oyunlarında yoktu) bu aynı zamanda oyunun zorluk derecesinide ayarlıyor, top sayısını, müzik (açık veya kapalı) ayarlıyabilirsiniz. F6 tuşu ise oyun hakkında bilgi vermeye yarıyor. Buralarda işiniz bittiyse ana menüye geri dönün ve 4 masadan beğendiğinizi seçin. İlk masa olan Tarantula bize hemen oyunu yapan Spider Soft.'u çağrıştırıyor. Alçak örümcek acı ağlarını örüyor ve sizde puan toplamaya çalışıyorsunuz. Dikkat edilmesi gereken husus örümceğe yakalanmamak. İkinci masa olan Jailbreak ise, tam bir O.j. Simpson davasına benziyor. Katiller, polisler, Hakim ve suçlular hepsi bu masada. Aman dikkat fazla kötü oynarsanız hapse bile girebilirsiniz. Üç nolu masamız kıran kırana bir futbol maçı. Pinball ve ftbolun birbirlerine nedenli çok benzediğini buradan anlayabilirsiniz (en azından ikiside topla oynanıyor değil mi?). Son masamız olan Jackpot da ise en usta kumarbazlara şapka çıkartacak kadar iyi bir oyun oynamamız gerekiyor. Yalnız dikkat edin hile yaparsanız sizi asarlar. Oyun içindeki tuşlar diğer oyundakilerle aynı. Yani klavyenin her iki tarafında da bulunan tuşlar (shift, alt, Amiga) zaten bunlarla oynamak istemiyorsanız yukarıda bahsettiğim menüden değiştirip istediğiniz tuşlarla oynayabilirsiniz. Oyunumuz için söylenecek fazla şey bulamıyorum. Zaten bu serinin bütün oyunlarının oynanışı aynı. O yüzden fazla zorlanmazsınız. Eğer Pinball İllisions'dan sıkıldınızsa birde bu oyunu oynamaya deneyin.

Mr. Oz

SAINTS COMPUTER

☞ AMIGA, PC, SEGA, GAMEBOY, GAME GEAR oyunları.

☞ Her türlü bilgisayar yazılım, donanım programları.

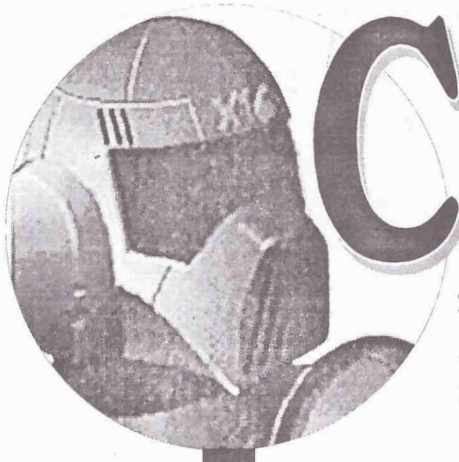
☞ Bilgisayar yedek parçaları.

☞ Tamir ve bakım servisi.

Pazar günleri açığız.

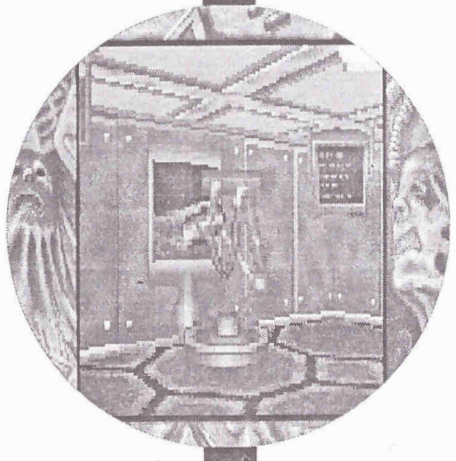
☞ TEL: 663 81 44

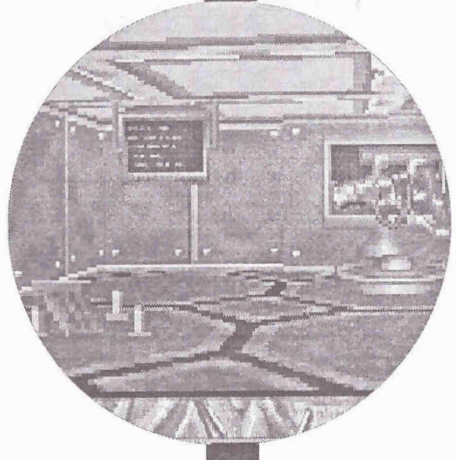
ADRES: Demir Yolu Cad.
Latif Pasajı No:1 /1
YEŞİLKÖY - İST.
(İş Bankası Yanı)



CITADEL

A500 için en güzel Texture Mapping oyunu oynamaya hazırmısınız? O zaman süper eğlence başlıyor...



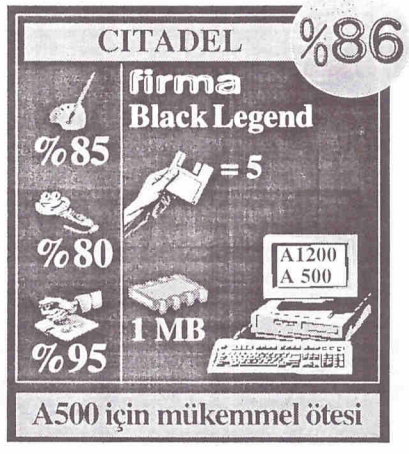


Herkese selamlar... Ben ItaL. Yani dünyaca ünlü müzisyen, kompozitör, aranjör ve müzik denince akla gelen tek isim ! Gene mega ve oldukça ilginç bir oyunla karşınızdayım. Oyunumuzun adı CitadeL (veya Cytedela-ilginç ama oyunun bendeki versiyonunda böyle yazıyo). Bir doom clone'u... Hemde A500'ler için. Evet yalnış duymadınız CitadeL A500'ler için tam anlamıyla doom! Birkaç ay öncesine kadar A1200 için bile imkansız dedikleri texture mapping tekniği ve taktiği artık A500'de bile gayet basit bir şekilde uygulanabiliyor. Zaten bu uzun süredir Amiga demolarında sıkça görülmekteydi. Bende neden bu rutinleri oyunlarda kullanmıyolar diye merak ediyodum ki bir anda oyun bombardumanı başladı (yani bomba doom şeklinde geldi!). Önce Fears, Gloom, Project Battle Field, Alien Breed 3D (bu süper valla!) derken karşımıza Citadel çıkıverdi. Oyun Polonya menşeili Arrakis - V & D Software tarafından yapılmış ve 5 disketten oluşmakta... Oyunun dördüncü disketine kadar render animasyonlardan ve oldukça kaliteli müziklerden oluşan bir demo bölümü var. Burada oyunun hikayesi kısaca anlatılmakta. Bütün bu render animasyonların arasına birde dijitize sahneler ve konuşmalar eklenmiş. Burada oldukça ilginç olan render animasyonların ve dijitize görüntülerin seslerin eşliğinde oyunla beraber nasıl bu kadarcık diskete sığdığıdır. Ve bütün bu olayların nasıl bu kadar hızlı bir şekilde disketten yüklendiğidir. Burada kullanılan teknik oldukça ilginç. Önce küçük olarak render edilen animasyonlar daha sonra gösterim anında real-time zoom ediliyor ve full screen oluveriyor. Dijitze video-sequenceler içinde aynı şey söz konusu. Bu rutin zaten birçok demoda mevcuttu. Bir demo tekniğinin bu oyunda kullanılması, firmanın ismi ve Amiga Scene'nın oldukça hareketli olduğu Polonya'dan çıkması bende bazı şüpheler uyandırdı. (yani acaba hani - bizden habersiz nasıl ama olurmu olur valla !) Neyse bu kadar ön bilgi yeter şimdi oyun hakkında deteylı bilgilere geçelim! Oyunumuz daha öncede belirttiğim gibi bir doom klonu ve bütün Amigalar çalışıyor. Aslında oyun bir doom klonu olmaktan öteyede gidiyor. Aynı zamanda bir adventure özellide taşıyor. Oyunda adventure oyunlarında olduğu gibi "examine, talk, look, take..." gibi komutlar mevcut. Bu komutlar yardımıyla çeşitli araştırmalar yapıyor, çeşitli kişilerle konuşup ipuçları elde ediyoruz. Oyuna ilk başladığımızda bir mahzende bulunuyoruz. İlk başta silahımız bulunmuyor fakat küçük bir araştırmayla bir tane bulabiliyoruz. Oyunda benim görebildiğim kadarıyla bütün düşmanlarımız acayip canavarlar. Dehşet saçan acayip silahları var. Aslında pek silah değil asitli tükürük (tükürükus gibin!), alev & ateş (ateş kusaruz gibi buda!)falan vesaire filan... Silah enerji gibi eşyaları tıpkı adventure oyunlarında olduğu gibi sağı solu inceleyerek buluyoruz. Yani giderken birde sağı solu incelemekle uğraşacağız. Valla buna mecburuz çünkü oyunun başında hiç birşeyimiz yok! Arasıra karşımıza gene adventurelarda olduğu gibi acayip bilmeceler çıkıyor (ve adamı gıcık ediyor! tıpkı battal gazi'nin babasının sakalı olmadığını öğrenen Murti, veya sudan çıkmış balık misali!) ve bunları çözmek bazen oldukça zahmetli oluyor. Ama bu zorlukda oyuna ayrı bir hava katıyor. Buna rağmen eklenen save

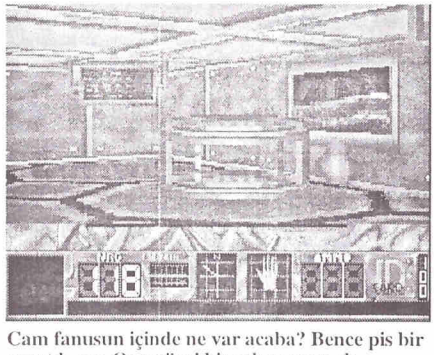
Pişmanlık sürdükçe suç da sürer...Pişman olmayın...

seçeneği bize büyük bir kolaylık sağlıyor bu konuda! Tıkandıkça save edip tekrar başlayabiliyoruz.
Ve geldik oyunun en can alıcı yerine link-up. . Yooohooo! süper bir özellik bu. Tanıyanlar bilir ben link up oyunlara bayılırım, telefon faturası gelincede bida bayılırım ve bir daha zor ayılırım. link upda dikkat edilmesi gereken husus modemlerin en az 14.4k olmaları ve error correction modlarının kapalı olması yoksa oyun sapıtıyor ona göre !..
Şimdi gelelim oyundaki menü ve kontrollere. İlk başta çıkan preferences ekranında oyunun grafik detayını, ekran boyutunu ve zorluk derecesini ayarlayabiliyoruz. Yüksek detaylar ve çözünürülükler makineyi doğal olarak oldukça yavaşlatıyor. Full screen olarak detaylı grafiklerle oyun normal bir A500'de sürüm sürüm sürünüyor. O yüzden A500 sahiplerinin grafik detayını minimuma indirmeleri ve yer ve tavan texturerını kaldırmaları gerekiyor doğru dürüst bir oyun için. A1200 sahipleri ise herşekilde gayet rahat oynayabiliyorlar. Burada ayarlanan grafik ve ekran özellikleri oyun esnasında da değiştirilebiliyor. Buda ana klavyedeki sayı tuşlarıyla sağlanıyor. Oyuncu kontrolü için 3 seçenek bulunmakta CitadeL'de... Bunlar mouse, joystick ve klavye! Mouse aktifken mouse'u sağa sola hareket ettirerek oyuncumuzu yönlendiriyoruz. Sol tuşla bu yönde ilerliyoruz. Sağ tuş ise ateş pek tabiki. Joystickte ise kontroler her oyunda olduğu gibi. Klavyede ise yön tuşları hareket etmeye yararken ALT tuşuda ateş etmeye yarıyor.
Oyun genel olarak gayet iyii ama bir harddisk installeri olmaması beni gıcık etti. (Rezil adamlar bide track disk yapmış... Toğbe toğbe!) Ben oyunu A1200'de oynadım ve hızı gayet iyiydi. Fakat full screen ve yüksek detay modunda standart bir 1200de hafif yavaşlama alemetleri sezinledim. Oyun bu şartlar altında A500'de nasıl çalışır bilmiyorum. Ama bence mutlaka alın demo part'ı bile görmeye değer doğrusu. Adamlar Pc'deki CD oyunları gibi oyun yapmış valla. Citadelin şu anda tek alternatifi Aga makinelerde Alien Breed 3D , Ecs'de ise alternatifi yok gibi birşey ! Alın alın iyidir.

Ital



Koridorlarda kimsenin olmadığına bakmayın siz. Biraz sonra ortalık semt pazarlarından daha beter olacak. Silahımızı tetikte tutun...



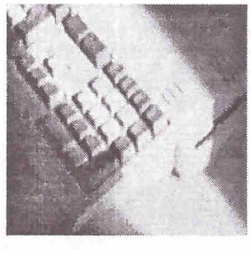
Cam fanusun içinde ne var acaba? Bence pis bir yaratık var. Ona güzel bir selam vermek istiyorsanız şarjörü gözlerinin içine boşaltın...

PUBLIC COMPUTER

"AMIGA OYUNLARI BİZDEN SORULUR"

* Amiga ile ilgili her türlü oyun, utility, müzik vs. vs. programları...
* En son Amiga oyunları...
* Bilgisayar malzemeleri ve yan ürünleri...
* En son Demolar
* Bilgisayar yedek parçaları...
* Hergün 9.00 - 22.00 arasında hizmetinizdeyiz

PAZAR GÜNLERİ AÇIĞIZ!

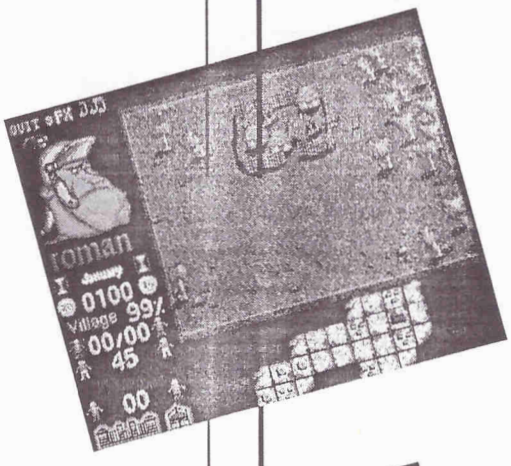


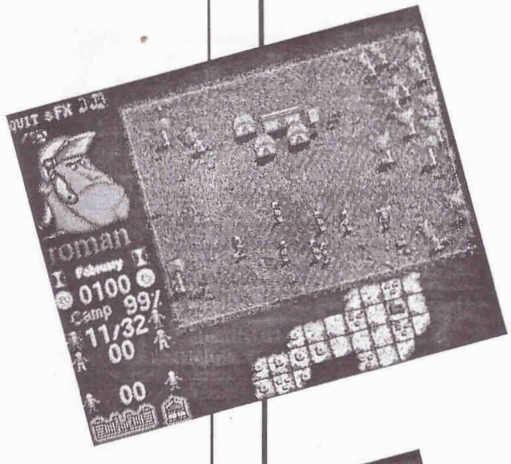
ADRES: Talatpaşa Cad. İsmail Paşa Sok. No: 33 BAHÇELİEVLER - İST. TELEFON: 506 94 26

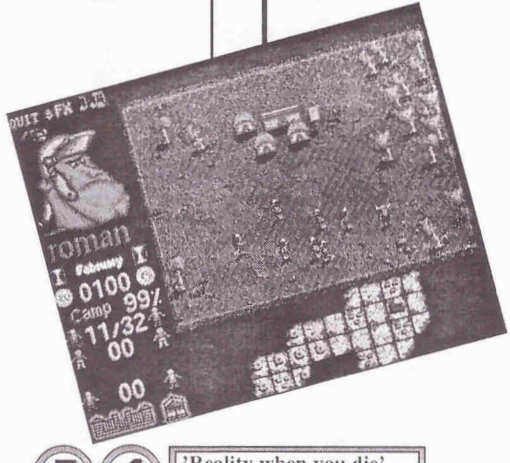
BEDAVA OYUN KUPONU

KASIM ayının sonuna kadar Public Computer'e bu kuponla gelen herkes, Disket bizden olmak şartıyla 5 Disket bedava oyun çektirme hakkına sahip olacak. Bu fırsat kaçmaz...Acele edin.!

CONQUEST





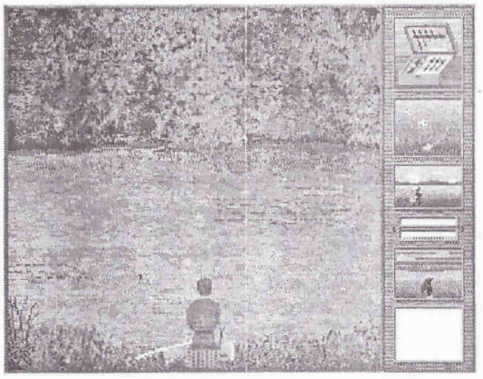


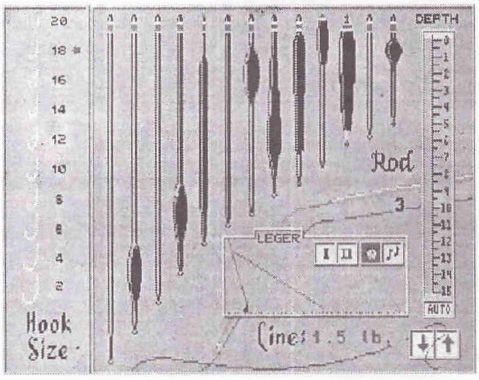
Merhaba arkadaşlar. Şimdi sizlere **AMOS** ile yapılan Conquest adlı oyunu açıklamaya çalışacağım. Hayır hayır **AMOS** köşesinde değilsiniz. Tamam yazar doğru ama bu sadece bir oyun açıklaması panik yapmanıza gerek yok. Evet oyunumuz Megalomania benzeri bir strateji oyunu. Oyunu Portekizli David Serafim adında biri 1995 Haziran ve Temmuz'unda yapmış. Oyun yüklendiğinde mouse'unuzun sağ tuşuna basarak oyunun açıklamasına bakabilir, sol tuşu ile de oyuna geçebilirsiniz.Oyuna geçtiğinizde ilk önce hangi ülkeden olacağınızı belirteceğiniz bir ekranla karşılaşıyorsunuz. Burada görebileceğiniz gibi seçebileceğiniz kırmızı ile Romalı'lar, mavi ile İngiliz'ler, yeşil ile Galya'lılar ve sarı ile de İspanyol'lar var. Size seçiminizi yapmadan önce her ulusun ayrı bir özelliği olduğunu belirteyim. Örneğin İspanyol'lar hızlı çoğalmalarına rağmen savaşlarda o kadar iyi değiller. Romalı'lar ise iyi savaşıyorlar(benim bildiğim Romalı'lar hep Asteriks ile Hopdediks'den dayak yerlerdi). Burada bir ülkeyi seçtikten sonra karşınıza oyunun bölümlere başlangıç ekranı geliyor. Oyunumuz toplam 20 bölüm ve her bölümde değişik bir alanda, değişik sayıda düşmanlarla döğüşüyorsunuz.Karşınıza gelen ekranda siz ve düşmanlarınız görünüyor. Düşmanlarınızın altlarında bulunan sayı, toplam paralarından bu toprak için ayırdıkları paradır. Sizde kendi altınızda bulunan toplam paranızdan mouse'un sol tuşu ile bölgeye para aktarabilir, sağ tuş ile de geri alabilirsiniz. Oyun boyunca mouse'un sol tuşu hep arttırma, sağ tuşu ise azaltmaya yarıyor. Neyse, ekranın aşağısında solda Play ile oyuna geçebilir, en sağda bulunan New'le de oyuna en baştan başlayabilirsiniz. Her haritayı geçtiğinizde oyun size bir kod verecek. Bu kodları biryere yazarak sonraki oynayışlarınızda kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.Evet ilk bölüme başlamak için en az rakibinizin yatırdığı kadar para yatırın ve Play'e basın. Evet,karşınıza oyun alanı çıktı. Oyunda kontroller oldukça basit. Oyun alanının en sol üstünde yanyana duran üç küçük ikon var. Bunlar sırasıyla bu haritadan çıkış, ses efektlerini açma/kapama, müziği açma/kapama.Bu seçeneklerin altında koskocaman olarak sizin suratınız duruyor. Bu surata basıp bilgi alma kısmına bakabiliyorsunuz.Bilgi alma kısmında ülkelerin bayraklarının yanında üç tane çizgi var. Bu çizgilerden sarı olanı sahip olduğunuz yapıları, kırmızı olanı asker sayınızı, yeşil olanı ise sivil nüfus sayınızı gösterir. Yüzünüzün hemen altında zaman ve para yazılı durumda.Zaman ay ay geçiyor ve her ay geçtiğinde haritada bulunan sivil sayınız kadar vergi paranıza ekleniyor. Paranın altında bulunduğunuz bölgedeki yerleşimin ismi ve onun sağında hasar durumu var. İlerde hasar gören yapılarınızı içinde insan varsa bu sayının üzerine basıp tamir edebileceksiniz. Buranın altındaki seçeneklere geçmeden önce size oyunun sistemi hakkında bir bilgi vereyim. Oyunda toplam olarak 4 yerleşim tipi var. Bunlardan fortress(kale) ve Camp askerlerinizi koymak için yerler.Buralara sadece asker koyabiliyorsunuz. Diğer iki yerleşim birimide Villages(köyler) ve City(Şehir). Buralarda da halkınızın nüfusu artıyor ve siz buradan istediğiniz miktarda adamı askere alabiliyorsunuz. Köylere ve şehirlere önceden asker koymadan halkı askere alamıyorsunuz. Köylere ve şehirlere asker koymak içinde kale ve kamplardan çıkardığımız hareketli askeri birliklerinizi kullanacaksınız.Neyse, oyunun oynanışı hakkında kısa bir bilgi verdikten sonra açıklamaya devam edelim. Ekranın sağ altında harita bulunuyor.Gördüğünüz gibi bölgelere ayrılmış. Oyunda amacımız, haritadaki bütün bölgelerde düşman yapılarını ve askerlerini yoketmek. Şimdi oyunu oynayarak öğrenmeye çalışalım. İlk önce kalenizin olduğu yere sol tuşla basın ve fortress yazan yerin hemen alt tarafında yeralan kısma bakın. Bu kısmın solunda arkasında mızraklar olan asker resminin yanında yer alan sayı, hangi yerleşim biriminde olursa olsun, yerleşim biriminin içindeki asker sayısını belirtir. Onun sağındaki sayı ise bulunduğunuz bölgede, yerleşimin dışına çıkardığımız hareketli asker sayınızdır. Şimdi sol taraftaki sayının üzerine basıp dışarı adam çıkartın. Gördüğünüz gibi çıkarttığımız adamlar yukardaki alanda geziniyorlar. Şimdi bu hareketli askeri birliğinizi başka bir kareye götürmeye geldi sıra. İlk önce mouse'unuzun sağ tuşuna basın. Pointer'iniz kılıç şeklini alacaktır. Şimdide sol tuş ile askerlerinizin gitmesini istediğiniz yeri belirtin. Bu yer bulunduğunuz yerin çaprazlar dahil çevresinde bir yer olmalıdır.Evet askerlerimizi ilk önce bir köyümüze götürelim. Şimdi köyümüze savunması için asker koymak içinde, mızraklı askerin sağ tarafındaki askere basın, böylece askerleriniz haritadan silinip şehre girecektir. Oyun sırasında sivil halkı 5 Talents(para birimi) karşılığı askere alabiliyorsunuz.Fakat askerleri halk yapamadığınızdan alırken dikkatli olun. Halkı askere almak için hemen deminki işleri yaptığınız asker resimlerinin aşağısındaki sayıya sol tuş ile basmalısınız.Şimdi halktan askere buraya basarak adama alın ve adamlarınıza da mızraklı asker resminin sağındaki sayıya basıp yerleşim biriminden dışarı çıkartın. İşte ordunuz hazır.Artık ordunuzu düşman üzerine doğru götürebilirsiniz.

Evet oyunumuzun açıklaması bu kadar. Oyunun oynanışı gördüğünüz gibi çok basit.Artık tüm yapmanız gereken kaç kişiyi halk, kaç kişiyi asker yapıp, ilk önce nerelere saldıracağınızı düşünmek. Hepinize başarılar!

Omay

'Reality when you die' demiş Gorefest...





"...Ama insanların birbirleriyle sidik yarışı yapmak amacıyla, gariban yüzgeçlileri kandırıp ağızlarına sivri bir kanca takarak yakaladıktan sonra güneşte kurutmanın masumane bir yanı yok..."

Kaçınız hayatının herhangi bir aşamasında balık tutmaya heveslendiniz? Bunu bilmiyorum ancak gerçekten ilginç bir iş bu. Ben birkaç kez denedim ve dışarıdan gördüğümüz kadar kolay olmadığını gördüm. Ayrıca masraflı bir iş ve de bu işe başlarsanız su gibi akıp geçecek olan bir günü harcamayı da göze almalısınız. Ancak bu oyunda kazın ayağı öyle değil. Evinizde rahaat bir şekilde köşenize kurulup balık tutmanın zevkini çıkarmanız olası.

Oyun İngiltere'nin meşhur **Coarst Angler** müsabakalarını konu alıyor. Bu müsabakalarda müsabıklar balıkları acayip centilmence yakalıyorlar! Ya da öyle olduğunu idda ediyorlar. Aslında bence avlanma avlanmadır. Karnını doyurmak isteyen avlanır. Ama insanların birbirleriyle sidik yarışı yapmak amacıyla, gariban yüzgeçlileri kandırıp ağızlarına sivri bir kanca takarak yakaladıktan sonra güneşte kurutmanın masumane bir yanı yok (Helal olsun, fikrine katılıyorum. Zaten bu ingiliz piçlerini de aynı keyifle avlamak gerekiyor -zebani). Tabi bu benim fikrim. Düşünceme göre, derede dinamit patlatıp sonra da ağzı yüzüne dönmüş balıkları toplayan bir kişi ancak bu balıkçı tipitoşlardan biraz daha kabadır. Neyse, biz kibar(!) İngiliz balıkçılarına dönelim. Nası elemiştik Manchester'i ama.

Oyun mümkün olduğunca gerçekçi yapılmaya çalışılmış. Yüklemeye ara verildiği sırada bir seçenekler tablosu çıkıyor ve hangi tür yarışa katılacağınızı belirliyorsunuz. Practice seçeneğini seçerseniz de bilin bakalım ne oluyor? Seçiminizi yaptıktan sonra bir ekran çıkıyor ve burada da balık tutacağınız yeri seçiyorsunuz. Burada tabii ve suni göller, göletler ve de dereler mevcut. Meraklısı olanlar gidip ansiklopedilerden hangi balık nerede yaşar öğrenip ona göre seçim yapsınlar. Çünkü minik bir derede ancak lepistes yakalarsınız. Ona da iğneniz üç numara büyük gelir.

Bu aşamanın ardından oyunu oynadığımız ana ekrana geliyorsunuz. Oyun hem joystick he de mouse ile oynanıyor. Mouse ile sağda görülen koca ikonları kullanarak hazırlığınızı yapabilirsiniz. Ancak balıkları maalesef joystick ile tutuyorsunuz. Joystick yoksa oyun da yok yani. İlle de bu oyunu oynayacağım diyen bademler gidip bakkaldan benim gibi bir çin malı joystick alabilir. (Not:Ben çin malı değilim, joystick çin malı).

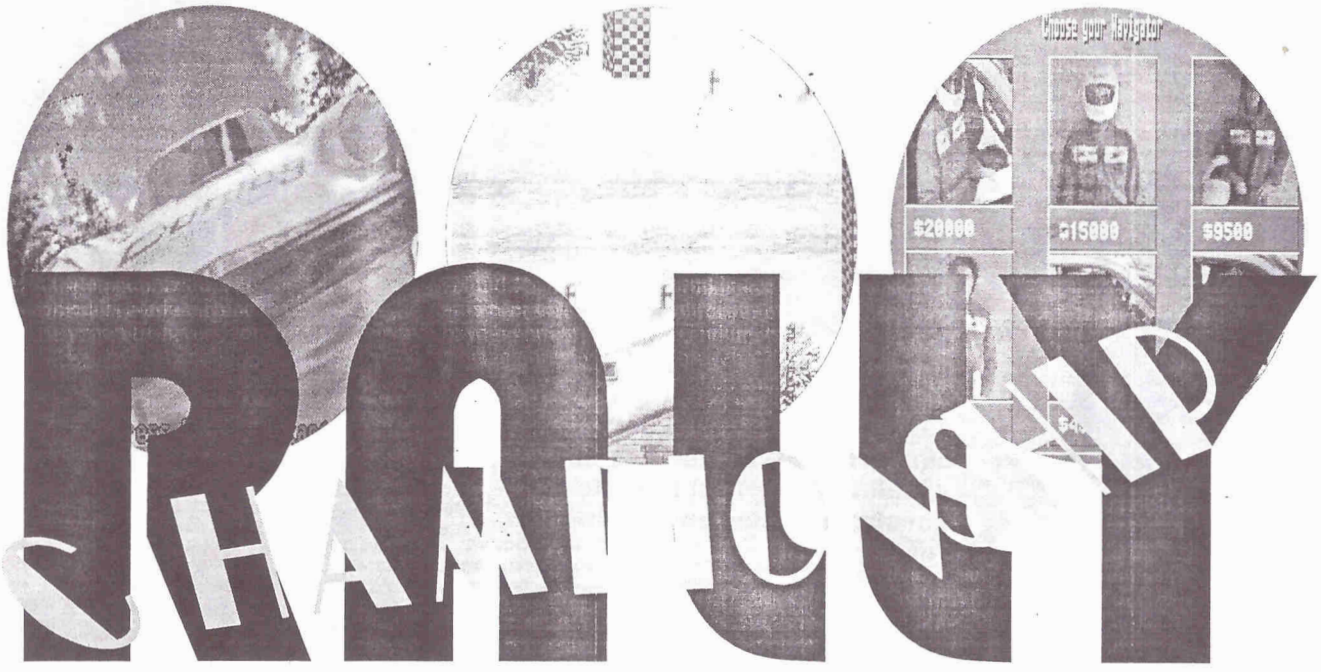
Sağdaki ikonlardan en üstekine bakarsanız orada türlü türlü iğneler kuşunlar ve de olta tipleri mevcut. Eğer oyununuz demo versiyon ise (ki büyük bir ihtimalle öyle) boşuna misinanın kalınlığı ile oynamayın. Eğer demo ile muatab olmuyorsanız sağ en alttaki oklar yardımı ile misinanın kalınlığını arttırabilirsiniz. Bu önemli çünkü demoda en fazla **1.5 lb** lik misina kullanabiliyorsunuz ki bu da taa baştan büyük balıklara güle güle demek oluyor. Olta çubuğu seçiminde fazla düşünmeniz yersiz çünkü uzunlukları dışında bir diğerine olan avantajlarını ben farkedemedim. En iyisi bunu hiç ellemeyin ya da değiştirmek istiyorsanız işe 1 numaradan başlayın. **Leger** yazan yerden bildiğimiz, mantarlı olta ile değil de yanlış anlamadıysam vinç şeklinde hazırlanmış başka bir düzenekle balık tutabilirsiniz. Bu leger denen zımbırtı bayağı kolaylık sağlayan bir düzenek ancak her balığı bununla yakalayamazsınız. Leger I veya II yi seçip görüntü ile mi yokse ses ile mi haberdar olmak istediğinizi seçerseniz iş tamamdır. Mantarlı atış için ise üstte bir sürü kurşundan birini ağırlık olarak seçmeniz yeterli. İğneler ise çeşitli ebatlarda mevcut. İğne büyüklüğünü de değiştirmeniz demo versiyonu için yersiz. Bunun sebebi de demin bahsettiğim ince misina yüzünden. Ama ille de büyük iğne takacam diyorsanız iri balıklar misinanızı çarşamba paçavrası gibi caart diye söküp kaçabilir.

Hemen alttaki ikonda ise kullanacağınız yemle mevcut. Balık çeşitleri farklı yemleri farklı derecelerde seviyorlar. Yani bu da çok önemli. Yanlış yem ile balık değil ancak kurbağa avlarsınız. Ona da puan vermezler. Oyunda kurbağa da görmedim zaten.

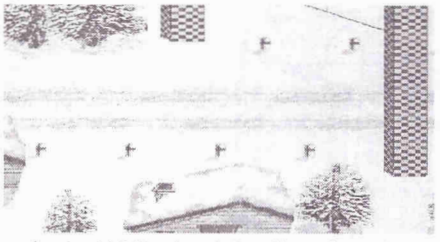
Onun altındaki ikondan avlandığınız yeri değiştirebilirsiniz. Bu her yarışma türünde olmuyor. Sonraki ikondan ise sol düğme ile balık tuttuğunuz vakti değiştirebilirsiniz. En alttaki kısım ise tuttuğunuz balıkları görmenize vasıta oluyor. Eğer seçerseniz balık rekorlarını kaydettiğiniz bir ekrana geçerek oyunun yegane güzel resmini görüyorsunuz. Pull down menüler ile kayıt mayıt ne yapmak istiyorsanız yapın. Çıkmak için Quit demeniz yeterli.

Şimdi gelelim olta atmaya. Önce joystick ele alınır. Geriye çekerseniz atış hızını arttırırsınız. Ateş tuşuna istediğiniz hız düzeyinde basılı tutup durdurun. Sonra sağa veya sola çekerek atış yönünü belirleyin. Bunları minik göstergeler ile kontrol edebilirsiniz. Ayarlamayı bitirince de kolu ileri itip ateş tuşunu bırakın. Cop diye olta suya değmesini bekleyin. Artık sabırla beklemelisiniz. Bazen balıklar zırt diye geliyor bazen beş dakikada bir. Balığın cinsine göre de hamle etme süreniz değişmelidir. Balığın vurduğunu anlarsanız kolu hemen veya 2/3 saniye sonra geri çekin: Gelen mesaj size durumu belirtir. Aşağıda kaçmaya çalışan bir balık görürseniz kolu bırakmadan ateş tuşuna basın. Böylece balığı çekersiniz. Bu esnada demin bahsettiğim göstergelerin yerini daha büyük biri almış olacaktır. Siyah balık sembolü kırmızı işaretin sağına geçerse balık büyük ihtimalle misinayı koparır. Eğer balık zorluyorsa kolun konumunu ve ateş tuşunu bozmadan sağ sol hareketler ile misinanın gerginliğini değiştirin. Balık sağa hamle yapıyorsa siz de sağa çekin. Altta land yazısı çıkınca da klavyeden boşluk tuşuna basarak ağı elinize alın ve misinayı sola çekerek germeye çalışın.İş bu kadar. İstediğinizde **Esc** tuşu ile ana seçim ekranına dönersiniz. Benden bu kadar. Görüşmek üzere.

KARA EJDER

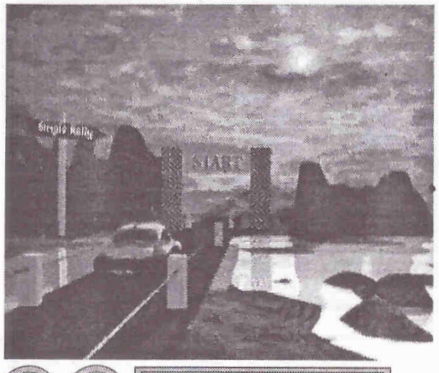


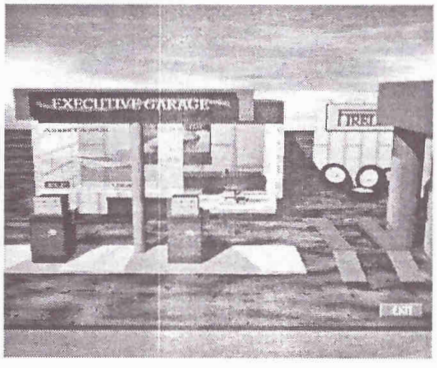
Yanlış hatırlamıyorsam bir ara ortalığı üstten görünüşlü araba oyunları basmıştı. Bu oyunların hepsi birbirlerine söyle veya böyle oldukça benzerken A1200 için 7 disketlik Rally Championship diye bir oyun geldi. Tabii bizde hemen atladık ve oyunun diğer üstten görünüşlü araba oyunlarına pek benzemediği gördük. Bundan üç dört ay sonra oyunun ECS versiyonu 4 disket olarak geldi. Hemen söylemeliyim ki bu oyunun birtakım animasyon ve grafiklerden başka AGA versiyonundan pek farkı yok. Şimdi oyunumuzu açıklamaya başlayalım. Oyunu yüklediğimizde karşımıza herzaman olduğu gibi bir menü gelir. Buradan Insert Name ile isminizi girin. Daha sonra Game Type'dan oyunu hangi türde oynayacağınızı seçin (Single, World Champ., veya Practice). Options kısmından ise vitesin otomatik veya manual mi olacağını, müziğin açık veya kapalı mı olacağını ve joystick tipini ayarladıktan sonra Start Game ile oyuna girin. Eğer oyun tipini Single olarak seçtiyseniz karşınıza oyunun zorluk derecesini ayarlanmanıza yarayan bir menü gelir. Buradan istediğiniz zorluğu seçtikten sonra bir araba satın almamız gerekiyor. Oyunda tam 6 değişik araba modeli mevcut. Ama biz başta fazla paramız olmadığı için ilk araba olan Peugeot 205 ile idare etmek zorundayız. Bu ekranın altındaki yazılardan arabaların teknik özellikleri hakkındaki bilgileri anlayabilirsiniz. Araba işini hallettikten sonra karşımıza bir benzin istasyonu geliyor. Burada ilk yapmamız gereken şey kendimize bir Co-Pilot almak. Aslında bunu yapmak zorunda değilsiniz ama eğer bir Co-Pilot almazsanız virajlarda bayağı zorlanıyorsunuz. Çünkü Co-Pilot'un yegane görevi sizi virajlara gelmeden sesli olarak nereye döneceğiniz konusunda uyarması. Bu ekrandan ayrıca benzin alabilir, arabanızı tamir ettirebilir, lastiklerinizi değiştirebilir, daha iyi bir Co-Pilot alabilir veya yeni bir araba satın alabilirsiniz. Zaten bu ekran her bölüm bitirişinizde karşınıza çıkacaktır. Bu ekranda işiniz bittiği zaman sağ alt köşede bulunan exit'a basarak oyuna başlayın. Oyun ekranının en sol üst kısmında sırasıyla hızımız, vites durumumuz, zaman limiti (Qualify) ve o anki zamanımız gösteriliyor (Time). Hız göstergesinin altında ise yakıt ve hasar durumumuzu gösteren çizgiler var. Eğer çok fazla hasar alır veya belirtilen süreden önce turu tamamlıyamazsanız oyun bitiyor. Oyun benim oynadığım kadarıyla ilk bölüm karlı kaygan bir yolda, ikinci bölüm bir çölde, üçüncü bölüm yağmur ormanlarında, dördüncü bölüm bir şehirde



ve beşinci bölüm ise dağ yollarında geçiyor. Bölüm bitirdiğimiz zaman bize belirli bir miktar para veriliyor. Bu para ile bölüm aralarında çıkan benzin istasyonu ekranında arabanızı tamir ettirip, depoyu doldurmayı ihmal etmeyin. Oyunda grafikler oldukça büyük ve güzel olarak hazırlanmış. Ayrıca Co-Pilot'umuzun virajlarda bizi konuşarak uyarmasıda iyi düşünülmüş bir özellik. Oyunun bu iyi yanlarının yanında save edilememesi ve bölüm kodu vermemesi ayrıca oyun boyunca biraz fazla disket değiştirmesi gibi dezavantajlarıda mevcut. Eğer sıkı bir Rally'e katılmak istiyorsanız birde bu oyunu deneyin.

Mr. Oz





Rally Championship %73
firma Flair
%85
= 4
%65
A 500+
1 MB
%70
Sıkı bir Ralli isteyenlere...

FANTASY ROLE PLAYING

"Başka Dünyaya Açılan Kapı"

Hayat dipsiz bir kuyu gibidir. Asla başınıza ne geleceğini bilemezsiniz. Sadece kafatasınızın içinde bulunan gri kıvrım sürüsünün yarattığı sanal gerçeklerle, yani hayallerle varmak istediğiniz yeri kestirmeye çalışırsınız. Ve bu hayaller asla gerçek olmaz. Olsa bile hayal gerçekleşince yaşadıklarınız, o hayali düşünürken yaşadığınızı sandığınız şeylere benzemez. Bu nedenle insan, yaşamını basit bir mutluluk oyununa çevirir. Sinir bozucu şeyleri görmemeye çalışır. Ve mutlu değilken, insanlarla iletişim kurabilmek için mutlu taklidi yapar. Ya da kendisini mutlu olduğuna inandırır. Mutluluk vardır. İnkar edilemez. Ama sadece hayallerde vardır. Sonsuz mutluluğa ulaştığını sanan insan mutluluğun sona ermesiyle kendine mutlu olacak başka bir şey bulur. Ve kısır döngü... Hayat... Dipsiz bir kuyu... Asla, ama asla başınıza ne geleceğini bilemediğiniz bir kuyu...

Ben de hayatın bir kurbanıyım. Nereden bilebilirdim, Zebani'nin geçen ay iki sayfa olan yazımı bu ay tek sayfaya indireceğini... Hayal kırıklığı ve lanetli Long Sword! (valla teknik bir hata pardon -zebani).

Tamam. Saçmalamadan nedeni açıklıyım. Dergi, bildiğiniz gibi ayın 11'inde filan çıkıyor. Ve bilmediğiniz gibi, Zebani yazıları ayın 15'inde istiyor. Sonuç: Mektup yok, yazı bok. Tek sayfa... Ve yer doldurma tekniğinin işleyişi. Bu konuyu kapattım.

Bu ay bir bok olmadı, bir adet FRP çıktı, o da bu sayıdaki sayfalarda açıklandı. Adventure, hak getire. Dergi çıkalı iki gün oldu ve tabiatıyla hiç mektup gelmedi. Bütün saçmalıklarımı geçen ay sarfettiğim için, yazıcak bir şey kalmadı. Eski FRP köşelerinde olduğu gibi AD&D büyülerini tanıtmak ya da örnek bir FRP oyunu diyaloğunu yazmak gibi fütursuz işleri yapamazdım. Yapmadım da... Yav koçum. Siz bana yazın. Ben de size cevap vereyim.

Geçen ayki çağrımı yineliyorum... Journal Entry, kod, eski-yeni adventure'lar, SSI oyunları, diğer FRP'ler, vs. konusunda soru bekliyorum. Yazılarımı sinir bozucu ya da bilgilendirici buluyorsanız, nedenleriyle açıklayıp postalayın.

Hınaaar. Bir gündür ne yazıcam diye düşüyorken, sigara almak için dışarı çıktığımda posta kutumun içindeki beyaz şeyleri gördüm. Mesut oldum. Dergi çıkalı üç gün oldu hemen iki mektup geldi. Vay PTT vay... Birinci mektup kendini *ROGER WILCO* olarak adlandıran bir zattan. (Ah ulan Sierra) Biraz kısalttım. Ama en can alıcı bölümler hala duruyor. Bu arkadaş dergiden hiç memnun olmadığını ve benle zebaniden nefret ettiğini çok sert bir üslupla anlatmış. Mektupta tek satır Frp veya Adventure olayına raslamadım ama bol bol hakaret vardı.

Sağol be roger wilco! Yani şu günlerde ihtiyacım olan böyle gerçeğe dayanan övgülerdi. Teşekkür ederim. Söyleyecek söz bulamıyorum. Olay beni aşıyor. Cevabını Zebani Zone'da bulabilirsin. Pul için sağol. Yöntemini beğendim.

Bu arada, emin olun ikinci mektup daha da kötü. Mektupta imza yoktu:

"Hayvan herif! Sen ne biçim bir adamsın? FRP ile adventure'u yanyana hangi akla hizmetle koyarsın? Mantıklı bir insan FRP'nin adventure'dan katkat üstün olduğunu bilir. Sen ne kadar salak bir herifsin ulan? Sana hangi hayvan iki sayfalık yer ayırdı? (bu ben oluyorum -zebani) Ne hakla bizim göz zevkimizi bozuyorsun iğrenç yazılarınla? Sen değil FRP, pacman bile oynayamazsın. Allah belanı versin!"

Ne diyim. Sen de sağol. Şurda yanlışların var, şu kötü, şurada eksik bir şey yazmışın demek yerine ağzıma salıncak kurup, sallana sallana sıçmışın. Yazından anladığım kadarıyla kızdığın şey Adventure ve FRP'nin aynı köşede olması. Valla geçen sayıda bir karşılaştırma yapmış ve sonuç olarak bu iki türün çok yerden ortak özelliklere sahip olduğunu belirtmiştim. Bu iki köşenin bir arada olma nedeni aslında benim aramın sadece bu iki türle iyi olması. Başka neden yok. O kadar. Ayrıca ben pek de güzel PACMAN oynarım (hoca savunma yaparken saldırmayı da ihmal etme, ağza sıçılacak bir durum varsa çekinmeden sıçabilirsin. İnsanlarla anlayacağı dilden konuşmak gerektiğini öğrenmek gerekiyor. Tavsiyelerime uy veya uyma ama bunları bil, bir dost).

Her ikinize de teşekkür ediyorum. Ne istediğini bilen mektuplar bekliyorum. Eğer ikinci mektubu yazan zat hala okuyorsa, tam olarak ne istediğini belirtsin. Mektupta bir bok yoktu çünkü. Sonuçta iki mektup da okuyucuların benim hakkımdaki güzel düşüncelerini öğrenmeme yardımcı oldu. Yazmak isteyenler için adresim:

Cengiz Topel cad. Yanarsu sok. Saltan sit.
D-BLOK NO:54/1 80630
UÇAKSAVAR/İSTANBUL

Mektup bekliyorum.

Saygılar.

(Tomorrow You're Homeless, Tonight It's A Blast-D.K.)

Suicyco

YENİDEN

Bundan tam 2 sene önce bir anda piyasayı terkeden AMIGA, o günden bu güne bir sürü hikaye uydurulmasına ve "battı artık, bitti" denilmesine aldırmadan 8 Ekim 1995 de tekrar piyasaya sürüldü. Yeni şirket ESCOM ilk hamlesini de böylece yapmış oldu...Bakalım Amiga neydi, ne olacak.

Evet, hepinize yeniden merhaba! Her ay olduğu gibi bu ayda da yine değişik haber ve yorumlarla karşınızdayım. Bu ay size Amiga'nın bir kronolojisini vereceğim. Bu kronolojiye bakarak Amiga'nın ne zaman doğduğunu, hangi modellerin ne zaman çıktığını kolaylıkla öğrenebilirsiniz. İşte karşınızda Amiga Tarihi:

Yıl 1982: Amerikalı, video oyunlarına oldukça meraklı olan üç dişçi mutfak harçlıklarından?!! biriktirdikleri 7 milyon dolar ile video oyunları pazarına girerek Atari firması gibi çok para kazanmayı hayal ediyorlardı. Bu amaçla Hi-Toro adında bir şirket kurdular ki sonradan bu şirketin adı Amiga!?! olarak değişti. Bu şirketin amacı grafik ve ses olarak mükemmel bir teknolojiye sahip bir oyun makinası (gavurların deyimi ile "Console") yaratmak ve tabi ki yukarda da belirtiğim gibi çok para kazanmaktı. Yaratıcı beyin olarak Jay Miner ve Dave Morse'un katılımıyla grafik ve ses alanında yeni bir çığır açacak olan bu yeni makinanın hazırlıkları da başlamış oldu. Daha önceden Atari firmasında çeşitli makinaların custom chiplerini dizayn etmiş olmaları sebebiyle oldukça tecrübeli olan bu iki şahıs çabucak yeni yaratacakları makinanın planını hazırladılar. Bu plana göre: Makinanın kod adı "Lorraine" olacaktı, grafik ve ses olarak o zamanki en ileri teknolojiye sahip Custom Chip'ler kullanılacaktı ve genişleme kapasiteside yüksek olacaktı. Bu sayede daha sonra çıkacak olan genişleme modüllerinin (klavye girişi, seri ve paralel port, diskdrive v.b.) makinaya ilave edilmesi ile birlikte tam fonksiyonlu bir bilgisayara dönüştürülebilecekti. Bu planlar ve düşünceler altında yeni makinanın Custom Chip'leri ile ilgili çalışmalar başladı.

Yıl 1983: Yeni makinanın Custom Chip'leri ile ilgili çalışmalar hala tamamlanmamıştı. Bunun nedeni Amiga firmasının içinde bulunduğu mali sıkıntı yüzünden araştırmalar için yeterli kaynak oluşturamaması idi. Amiga firması bu zor durumdan nasıl kurtulacağını kara kara düşünürken Atari firması Jack Tramiel aracılığı ile şirketi satın alma teklifinde bulundu. Ancak fiyat konusunda bazı anlaşmazlıklar oldu. Buna rağmen Amiga firması Atari'nin yaptığı son teklifi kabul etmek üzereyken hiç hesapta olmayan birşey oldu ve COMMODORE firması ani ve de oldukça anormal bir teklifte bulunarak Amiga firmasını satın aldı.

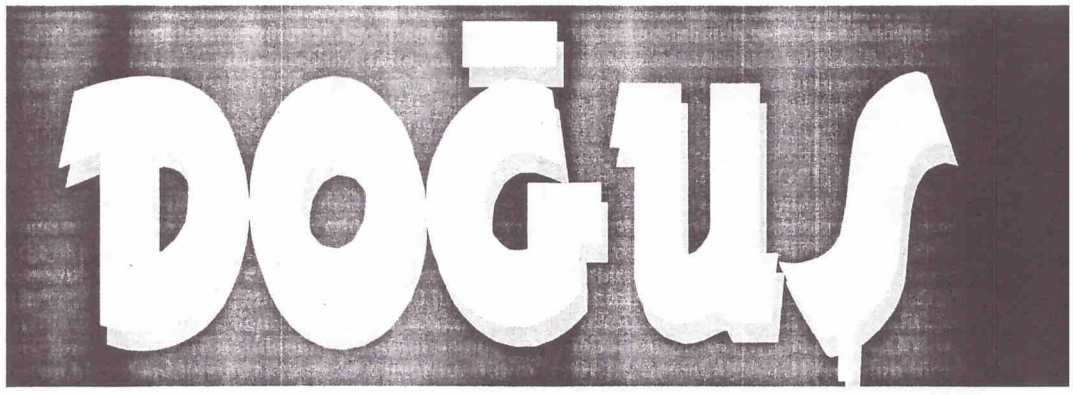
Yıl 1985: Amiga firmasını satın alan COMMODORE, Lorraine üzerinde bazı değişiklikler yaptı. Öncelikle "Lorraine" adı "Amiga" olarak değiştirildi; hafıza iki kat arttırılarak 256 KB'a çıkarıldı, çift yüzlü (double side) disk drive standart oldu. Yapılan bu değişikliklerden sonra Haziran 1985'de ilk Amiga, yani Amiga 1000 New York'da piyasaya sürüldü. Amiga 1000 piyasaya çıktığında dizaynıyla, çift düğmeli mouse'uyla!!, 14 Mhz'lik! Motorola 68000 işlemcisiyle, 512 KB'a yükseltilebilen 256 KB?! hafızasıyla, maksimum 4096 renk kapasitesiyle, tamamen (PC kullanıcıları özellikle burayı dikkatle!! okusunlar) multitasking işletim sistemi ile herkesi kendine hayran bırakmıştı.

Yıl 1986: Biri Amerika'da diğeri Almanya'da bulunan iki grup A2000 ile ilgili çalışmalara başladı. Bu sırada ise İngiltere'de Vic 20, Amstrad CPC, MSX, Spectrum ve C64 oldukça popular bir durumdaydı.

Yıl 1987: Sonunda A2000 ve A500 gün ışığına çıktı. A500 12 Haziranda satışa çıktı. İlk çıktığındaki satış fiyatı tamı tamına 587 pound idi ve o zamanlar piyasada bulunan Atari ST ile kıyaslandığında oldukça pahalı kalıyordu. Ancak aradan geçen kısa zaman içersinde hem A500'ün fiyatı düştü, hem de A500'ün Atari ST'den çok çok daha iyi bir makina olduğu ortaya çıktı ve bu durum karşısında A500'ler peynir ekmek gibi satılmaya başladı. A500'lerin başarısı C64'ün elde ettiği başarıyı bile gölgede bırakmıştı.

Yıl 1990: Workbench 2.0 ile birlikte ilk 32 bitlik Amiga olan A3000'ler piyasaya sürüldü. Bugün bile bazıları A3000'i gelmiş geçmiş en iyi Amiga olarak kabul etmekte... Ayrıca hepimizin imrendiği, ancak Amerikan video yayın formatının NTSC olması nedeniyle ve birtürlü Avrupa video yayın formatı olan PAL'a adepte edilememesi yüzünden görmek ve kullanmak nasib olmayan Video Toaster da ilk kez 1990'ın sonlarına doğru maalesef yukarda açıkladığım sebeplerden dolayı sadece Amerikan

Allahın belası Harddisk Crash etti. Lanet olsun..



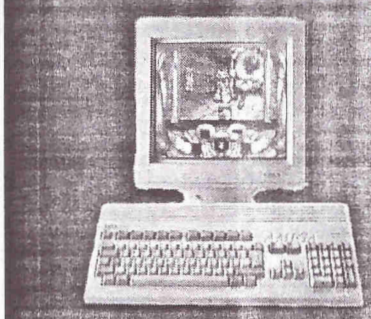
piyasasında satışa sunuldu.
Yıl 1991: CDTV gün ışığına çıktı. Ancak fiyatının yüksek olması ve yenilik olarak değişik birşeyler sunmaması sebebi ile beklenen ilgiyi görmedi.
Yıl 1992: A500'lerin üretimine son verildi. Buna karşılık A600'ler piyasaya sürüldü. İlk çıktığında büyük ilgi gören A600'ler COMMODORE'un izlediği hatalı stratejiler sonucunda çok kısa bir süre içersinde cazibesini kaybetti.
Yıl 1993: Bu tarihte Amigalar çok büyük ilerlemeler kaydetti. Kaydedilen bu ilerlemeler sonucunda hepimizin ilk gördüğümüzde cin (zebani de olabilir?!!) çarpmışa çeviren olağanüstü AGA chipset'i 1993 senesinin başlarında gün ışığı gördü. AGA (Advanced Graphic Architecture- Türkçe meali: İleri Grafik Mimarisi) Chipset'ini kullanan A1200 ve A4000'ler (ki AGA Chipset'i bu tarihden itibaren çıkacak tüm Amiga modellerinde mevcut olacak) 1993'ün değişik periyodlarında peş peşe piyasaya çıktılar. A1200, A500'den sonra COMMODORE firmasının en büyük başarısı (satış olarak) oldu. Ancak bu bile COMMODORE'u içinde bulunduğu mali krizden kurtarmaya yetmedi. Herşeye rağmen A1200 ve A4000'ler tartışmasız Amiga dünyasında yepyeni bir çığır açtılar.
Yıl 1994: COMMODORE firması CD32'yi çıkararak console piyasasına el attı. CD32 ilk çıktığında piyasadaki tüm rakiplerinden daha iyi bir teknolojiye ve konfigirasyona sahipti. İlk 32 bit'lik consolelardan biri olması, piyasadaki diğer 16 bit'lik makinalar karşısında CD32'yi oldukça cazip kılıyordu. Bütün bu başarılara rağmen izlenen hatalı stratejiler sonucunda CD32, COMMODORE'un çıkardığı son model oldu.
Görüldüğü üzere COMMODORE'un batmasında izlenen hatalı stratejiler çok büyük rol oynadı. Hepinizin hatırladığı gibi 1994'ün baharında beklenen şey oldu ve COMMODORE çok önceden girdiği mali krizi atlatamayarak iflas bayrağını açmak zorunda kaldı. Herneyse artık olan oldu ve COMMODORE firması sonuçta battı; yapacak birşey yok! Fakat COMMODORE batışından önce, o an için yapabileceğinin en iyisini yaptı ve Amiga'nin tamamen yok olmasını engelleyecek bir protokol hazırladı. Bu protokola göre şirketi kim alırsa alsın hiç bir şekilde Amiga'nın üretimini, geliştirilmesini durdurmayacak; Amiga teknolojisi üzerinde herhangi bir değişiklik yapamayacak ve başka alanlarda kullanamayacaktı.
Sonunda 1994'ün ortalarında COMMODORE firması tüm mal varlıkları ile birlikte satışa çıktı. İlk öneri SAMSUNG'dan geldi. SAMSUNG oldukça iyi bir fiyat teklifi ile gelmişti. Ancak SAMSUNG, COMMODORE'u aldıktan sonra Amiga'yı üretmeyi düşünmüyordu. Sadece Amiga'nın teknolojisini kendi makinalarında kullanmayı istiyordu ve bedelini ödemeye

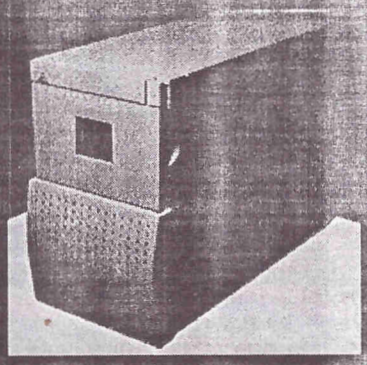
ışığı gördü. AGA (Advanced Graphic Architecture- Türkçe meali: İleri Grafik Mimarisi) Chipset'ini kullanan A1200 ve A4000'ler (ki AGA Chipset'i bu tarihden itibaren çıkacak tüm Amiga modellerinde mevcut olacak) 1993'ün değişik periyodlarında peş peşe piyasaya çıktılar. A1200, A500'den sonra COMMODORE firmasının en büyük başarısı (satış olarak) oldu. Ancak bu bile COMMODORE'u içinde bulunduğu mali krizden kurtarmaya yetmedi. Herşeye rağmen A1200 ve A4000'ler tartışmasız Amiga dünyasında yepyeni bir çığır açtılar.
Yıl 1994: COMMODORE firması CD32'yi çıkararak console piyasasına el attı. CD32 ilk çıktığında piyasadaki tüm rakiplerinden daha iyi bir teknolojiye ve konfigirasyona sahipti. İlk 32 bit'lik consolelardan biri olması, piyasadaki diğer 16 bit'lik makinalar karşısında CD32'yi oldukça cazip kılıyordu. Bütün bu başarılara rağmen izlenen hatalı stratejiler sonucunda CD32, COMMODORE'un çıkardığı son model oldu.
Görüldüğü üzere COMMODORE'un batmasında izlenen hatalı stratejiler çok büyük rol oynadı. Hepinizin hatırladığı gibi 1994'ün baharında beklenen şey oldu ve COMMODORE çok önceden girdiği mali krizi atlatamayarak iflas bayrağını açmak zorunda kaldı. Herneyse artık olan oldu ve COMMODORE firması sonuçta battı; yapacak birşey yok! Fakat COMMODORE batışından önce, o an için yapabileceğinin en iyisini yaptı ve Amiga'nin tamamen yok olmasını engelleyecek bir protokol hazırladı. Bu protokola göre şirketi kim alırsa alsın hiç bir şekilde Amiga'nın üretimini, geliştirilmesini durdurmayacak; Amiga teknolojisi üzerinde herhangi bir değişiklik yapamayacak ve başka alanlarda kullanamayacaktı.
Sonunda 1994'ün ortalarında COMMODORE firması tüm mal varlıkları ile birlikte satışa çıktı. İlk öneri SAMSUNG'dan geldi. SAMSUNG oldukça iyi bir fiyat teklifi ile gelmişti. Ancak SAMSUNG, COMMODORE'u aldıktan sonra Amiga'yı üretmeyi düşünmüyordu. Sadece Amiga'nın teknolojisini kendi makinalarında kullanmayı istiyordu ve bedelini ödemeye de hazırdı. Elbetteki SAMSUNG'un bu teklifi kabul edilemezdi. COMMODORE, kendisini satın alacak şirketin öncelikle bu protokolü kabul etmesi gerektiğini açıklayınca SAMSUNG teklifini geri çekmek zorunda kaldı. Daha sonraki

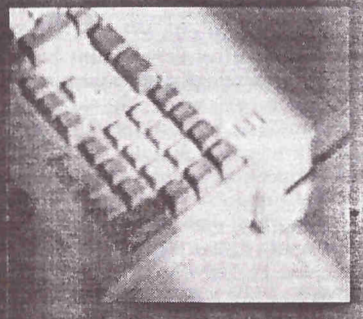
SAMSUNG'dan geldi. SAMSUNG oldukça iyi bir fiyat teklifi ile gelmişti. Ancak SAMSUNG, COMMODORE'u aldıktan sonra Amiga'yı üretmeyi düşünmüyordu. Sadece Amiga'nın teknolojisini kendi makinalarında kullanmayı istiyordu ve bedelini ödemeye de hazırdı. Elbetteki SAMSUNG'un bu teklifi kabul edilemezdi. COMMODORE, kendisini satın alacak şirketin öncelikle bu protokolü kabul etmesi gerektiğini açıklayınca SAMSUNG teklifini geri çekmek zorunda kaldı. Daha sonraki önemli teklifleri ise ESCOM, DELL ve ilginçtir COMMODORE UK (COMMODORE'un İngiltere bölümü) getirdi. COMMODORE, COMMODORE UK'ın teklifine oldukça sıcak bakıyordu. Eh! nede olsa şirketin bir kanadıydı ve şirketin bu kanadı şirketi satın almak istiyordu (oldukça ilginç bir durum!). Ancak ESCOM ve DELL'in de COMMODORE'un tüm şartlarını kabul ederek daha iyi bir teklif götürmesi ile birlikte COMMODORE UK da çekilmek zorunda kaldı. ESCOM ve DELL arasındaki savaşı kimin kazandığını zaten biliyoruz.
ESCOM savaşdan galip çıkan taraf olarak yaptığı açıklamalarda hepimizin yüreğine su serpti. ESCOM, Amiga'nin üretimine hemen başlayacaklarını ve kısa süre içersinde de yeni modeller piyasaya süreceğini taahüt etti. Veee! ESCOM verdiği sözü tuttu. Yeni üretim Amigalar 8 Ekim tarihinde piyasaya çıktılar. Hepimize hayırlı ve uğurlu olmasını diliyorum! İşte bu yeniden doğuştur! Amiga'nın artık yok olduğunu düşünen bazı örümcek kafalı şahıslara da iyi bir derstir. Bundan sonra herşey bizim için çok daha güzel olacak. Bu arada bu zor anlarımızda desteklerini kesinlikle çekmeyen TEAM 17, BLACK LEGEND, MANYX, POWER COM., PHASE 5, DIGITA, SENSIBLE SOFTWARE, VULCAN SOFTWARE ve adını şuan hatırlayamadığım diğer tüm firmalara sonsuz teşekkür ediyorum. Son olarak gelecek bizim için oldukça parlak olacak. Bu arada Amiga'nın yaratıcısı olan ve "The Father Of Amiga" (Amiga'nın babası) olarak bilinen Jay Miner geçirdiği bir kalp krizi sonucunda 20 Haziran 1994 yılında aramızdan ayrıldı. Kendisini saygıyla anıyorum.
Ey! şanslı Amiga kullanıcıları! gelecek aya kadar kendinize iyi bakın...

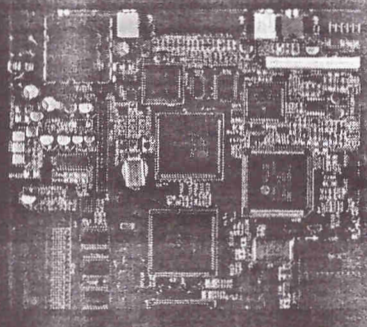
Tarkan'TAF'Erimer

AMIGA vs. PC









Evet ünlü yazarımız, dünyaca ve galaksice ünlü kompozitör, müzisyen, söz yazarı, gitarist, baterist ve de piyanist şantör ItaL (namı diğer Edge yeni adıyla Ital) yıllardır süre gelen bir tartışmayı sona erdirmek için karşınızda; Pc mi iyi yoksa Amiga mı sorusuna cevap mı arıyosunuz? (2 sene önde C64 mü iyi PC mi diyolardı... anlayın artık) Okuyun ve görün. Kimkime dumduma! Bu ay ilk olarak işlemci karşılaştırmasından ve işletim sistemi karşılaştırmasıyla işe başlıyalım.

MOTOROLA VS INTEL:

Amiga Motorola ailesinin bir üyesi olan 680x0 serisi işlemcileri kullanmakta. Bu işlemciler ünlü chip MC6800'ün temelini baz alınmasıyla geliştirilmiştir. Serinin ilk örneği olan MC68000 çipi 16/32 bitlik bir işlemcidir. 8 ve 16 MHZ'lik 2 versiyonu bulunmaktadır. Daha sonraları geliştirilen MC68020 ve MC68030 32 bitlik işlemcilerdir. Bunlardan en hızlı 020 28MHZ hızında, 030 da 50 MHZ hızındadır (dikkat!!! 50 Mhz bir 030 DX2-50 bir 486'dan bayagı hızlıdır!!!). 030'un geliştirilmiş modeli olan 040 ise 40 MHZ hızında olup gene 32 bitlik bir işlemcidir (Pentium hariç tüm intellerden hızlıdır). Son çıkan MC68060 ise 66MHZ hızında, gerçek 64 bitlik bir işlemcidir ve tüm intellerden hızlıdır. Motorola tarafından yapılan açıklamaya göre çok yakında piyasaya sürelecek olan 80 ve 100 MHZ'lik 060'lar ise en hızlı Pentium'dan bile 3-4 kat hızlı olacağı söylenmektedir. Inteller ise sadece IBM PC ve clonelarında kullanılan bir işlemcidir. Tabanı eski 8086'ya dayanır. Hızlı olmalarına rağmen multitaska izin vermemekte, eski 8086'nın tüm hatalarını barındırmakta bu sebeple bir şişe ağzı etki yapmakta; Multi-processing'i desteklememektedir. Ailenin en hızlısı olduğu iddia edilen P100 ise gercek 64 bitlik bir işlemci değildir. Inteller halen 15 sene öncesinin teknolojisini kullanmakta olup, eski 8086'yı bazı hile ve dümenlerle hızlandırmışlardır. Bu sebeple P100 direkt olarak 64 bitlik işlemi yapamamakta, bunu ancak 8 bit x 8 sistemi ile yapmaktadır. Bu da hızı oldukça etkilemektedir. Bunun sonucu olarakta işlemleri hızlandıramayan intel Mhz'i arttırma yoluna gitmiştir. Ayrıca 8086'nın Memory adresleme hataları Pentiumda bile mevcuttur. Aynı zamanda inteller biraz eski teknolojidir.

İŞLETİM SİSTEMLERİ: WiNDOWS vs WORKBENCH:

"Windows is a rubbish!!!". Bu, PC Magazine dergisinden alınan bir başlıktır. Yani Windows bir çöptür! Evet dergiye göre bütün zamanların en çok çakılan, en problemli ve en yavaş işletim sistemi Windows! Özellikte multitask yaptığı iddia edilen Windows'95'in 2 programı aynı anda çalıştırmak yerine çakılmayı tercih etmesi bana oldukça ilginç geldi. Aslında multitask izin vermeyen bir işlemciyle multitask yapmak zaten bir hayal! Windows'95'in tek yaptığı sanki yapıyormuş gibi yapmak. Yani aynı tiyatro veya bir film gibi! Neyse işin sanatsal ve filmsel yönünü bir kenara bırakalım. Zaten Top Vedat'ın dükkanında bizim Nock'un bir 486 DX4 ile yaptığı Windows'95 ve OS/2 WARP multitask testinde multitask çalışmaya çalışan bir PC'nin ancak 8086 hızında (hatta Zilog 80 hızında!) çalışabildiği, genelde çalışamadığı, her 100 işlemin 87.75'inin çakıldığı gerçeğini ortaya çıkardı. 2MB bir Amiga için gayet basit olan Dune 2 ve Colonization aynı anda çalıştırma testinden 16 MB'lık Pentium işlemcili bir aletin geçememeside bunu kanıtlıyor zaten. Genelde çalışırken çakılıp dos'a atan Windows'95, Bill Gates'in söylediğinin aksine bir işletim sisteminden çok saçmalık olduğuda kolayca anlasılıyor. Ayrıca HDD'de 1kb kaplayan loadwb komutuna karşılık Win'95'in kapladığı 73Mb'lik bölgede Win'95'in ne büyük bir saçmalık olduğunu anlamamızı kolaylaştırıyor. Bütün bunlara ek olarak Windows 95 ile çalışan (yani çalışamayan ÇAKILAN!) bir PC'yi kapatabilmek için öncelikle izin almanız gerekli... Yoksa elveda windows...Yani Windows'lu bir makinede öyle zırt pırt reset meset atamıyorsunuz. Yoksa windows kafayı yiyor. Comment Promt'a (yani Amiga'daki CLI) çıkmak bile izinle... Siz "bak kardeş ben bilgisayarı kapatacam" diyorsunuz, makine başlıyor bir işlemler dizisine... Yaklaşık 20-30 dakika sonra Windows size izin veriyor. Eğer makine çalışırken elektrik felan kesilirse yandınız valla! Gelelim Windows'95'in pek övülen Auto-Config özelliğine... Tek kelimeyle şaklabanlık. Bizim kaptanın makineye modem taktık, salak makina modemi ses kartı zannederek konfig etmeye devam etti... Biz müdahele etmesek Windows uçacak! Ha birde software uyumsuzluğu var. Biz Amiga'da çok değil Aganın Kick 3.1'in daha Kick 2. O'ın adı yokken çıkan Wings isimli oyunu Aga Amigamızda workbench 3+ ile paşalar gibi multitask bir şekilde çalıştırırken, adamlar daha windows altı oyunlarını Windows'95'te çalıştıramıyorlar. Son söz olarak: Windows is a Rubbish!..

İTAL

'Mevki uygarlığı' çok güzel bir kitap. Okuyun

ÖZET: Zaten bu izin cuma gibi. Okuyan
macera! İşte. Bitiyo.

Cocuklar beni iyi dinle
yin. Bu dişer ma cerrahin
iptne etti edicegini. Utak
utak uoltay, alalim mi?

Ne demek
istedin Yani
kralige.

Demek istedim
ki adamsin
futbol takimina

Cazim.
Oyuncu

Evlenip bir oğlum
Neyse. Kahramanlarimiz
bir sey de delmiyorlar.

ON be! Ablima tiseek

AH! Etim Acioi.

UH! BIRAKMA LANI!

Evlim!

Nerdeyis
bis. Burasi
tamamik bir yer

Yok artadas. Anam
beni Nobbadas olayim
diye doğurmadi.

Ögle tabi
Salakcim. Gide gide
Junior Chaos'a
ismalamak. Izin
yoksa kopkar dur.

Yok sürekli dişler
bir kere.

Son bi tel
dek ya dişere
yoksa ben..

Gerçekler ya
ögle demeğin
simdi: Elmazlar
cok ayirel.

Yeah

Tamam ulan.
Kesin tantanayi
isimli yok
simdi.

Gizel!
Güzelf. Ama
agirik dokunuyor
Dayiba.

Ab, birek
birek!
Gizer, dizer.
Neyin lan!
Junior Kaos
oynamada
ne mah etsez.
Yabuk bi
care bul.
Harmanis.

Ulan olum! Yeme
lan. Zaten nüzeksen
yit. Nerbi Boidur Tozsaki
elmaslari ye düşük

Cok leffetli.
Diyorum dostluğu
ne şeken elmazi

OMAY Yeme dedim.
Nemese! AAAAH!
Duuur! Son porsoi.

Hoydaa!
Bu ne lan?
Bu ne şey diyi
mi?

Amerikan futbolu.
Işte simdi bunlark

HAFTAYA:
Gizecek yeni
Seyler bulalim
Beklerin
eğlenelim

Bio!
Birek Birek!
Hazir misinis?

Kaç zebonu
Yetişiyo

HURRRR
GARK!
PIRT!
HARRRRR

Kaç OZ kaç. Bu
kirbo elmasi nedi. Birkaşin
dan bu şey dikti. Kaçtan
kaç olurma.

DİZMACUNLARI

25 Mayıs 1550'den beri...

Kommodor Abi©...

Bu sayfa sağlığa şiddetle ZARARLIDIR...

Kommodor abi yine huzurlarınızda. SINIR TANIMAYAN, GÜMRÜK BİRLİĞİNİ BİLE AŞAN KÖŞE!
Selam okurlar. Kommodor abiniz yine sizlerle. Bu ay mektup gönderen okurlar acayip çalışmışlar. Dertlerinizi çözümlerken, ben karışıyordum. Neyseki imdadıma kimse yetişmedi. Ne alaka dediğinizi duyuyorum! Heheheh. Şimdi dergiden haberler:

* Hıyar editör ZEBANİ bu ay sapıttı. Medyanın baş düşmanı ilan edilen ZEBANİ bundan sonra zamanının büyük kısmını DARÜŞŞAFAKA'da geçircekmiş? Olay hakkında ZEBANİ şunları söyledi: Ya abi nereye parmağımı atsam yıkılıyor. Nedir bu çektiğim? Aaaa filmmiş? Ustalar ben ne zaman yönetmen oldum?
* Derginin yeni yazarlarından FRP'ci SUCISAYKOLLA? ne işse ismi tekerleme gibi tekerliyom, tekerliyom bitmiyo. FRP oynayan bu yazar boş zamanlarında DRUID'lik yapıyomuş. Bitki toplayıp büyü yapan yazar, ZEBANİ ile anlaşıp yazarlara hızlı yazı yazdıran büyü yapacakmış.
* OMAY yine işbaşında. AMOS'da raytrace programı yazma çalışmalarını sürdüren OMAY rekor peşinde. 365 günde bir frame render eden programı başarı ile bitiren OMAY olay hakkında şunları söyledi: Şimdi ben çok mutluyum. 550 karelik bir animasyonu programımda hesaplamaya bıraktım. Büyük bir olasıkla torunlarımın torunları animasyonumu görecek ama, ışık kaynağı koydummu? koymadımmı onu hatırlamıyorum.
* MR OZ yine zıplıyor. Zıplaya zıplaya aldığı fazla yağları eritmeye kalkan bu sıska neredeyse zafiyet geçirerek titreye titreye ölüyordu. Son projesi çaybardağındaki şekeri kendi kendine karıştıran çay kaşığı'nı başarıyla bitiren mr. oz, olay hakkında şunları şöyledi: "Ne var ya, ne var. Ne bakıyosunuz lan he? huaaaaaaa". Malesef bizde üzgünüz.
* Yazılarını en geç getirme ve zebaniyi "yazı nerede, yazıııı" diye süründürme rekoru kıran haberci tarkan, piliç yemeye çalışırken az kalsın boğuluyordu. Tarkan kommodor abi mikrofonlarına şunları söyledi: "Abi bende yiyip yiyip manda gibi olacağım. Aynı omay ve turbo gibi...tamam turbo abi valla bir daha demiycem...ya sen burdamıydın....imdaaattt...."
* Bu ay da dayak yiyen yazarlar kervanına ital ve milo'da katıldı. İkisi de canlı yayında, taksim meydanında turbo tarafından evire çevire dövülerek vatani görevlerini yaptılar. Olaydan sonra mikrofona söyleyecek hiçbir şeyleri yoktu...
* Kareteci raven, kara ejder olarak ismini ve imajını değiştirdi. İlk olarak "bu steven seagal'i çok fena dövecem birgün" diyerek taaa oralara giden raven tekrar sırıtarak geri döndü.

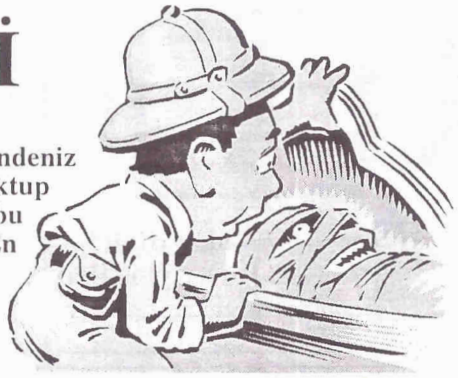
BUNLARA UYUZ OLURUM

The Legends Continuous

* Olur olmaz yerlerde cep telefonuyla artistik yapıp bağıra bağıra konuşanlara...
* Galatasaraya...
* Kırmızı ışık yandığı halde geçen arabalara...
* Taksicilere...
* Başkasının yaptığı işi kendi yapmış gibi gösterenlere...
* Bilim - kurgu olmayan filmlere...
* Yeni yetme birisinin bir PC alarak onu dünyanın en iyi bilgisayarı sanmasına...
* Jashua'lara...
* Tatil günümü rezil edenlere...
* Çinkiriş bir tip olduğu halde kendini dünyanın en güzel kızı sanarak oraya buraya hava satan tiplere...
* Çok iyi yönetmen olduğunu sanan zavallı yeşilçam yönetmenlerine...
* İki de bir beni dövmekle tehdit eden lanet Zebaniye...
* Benden daha şişman olan Omaya...
* Galeria'daki sinema hariç diğer tüm sinemalara.

* devam edecek...

POSTACI CESETLERİ



POSTACI CESETLERİ VE KOMMODOR ABİ

Sevgili okurlar merhaba. Vazgeçilmez abiniz bendeniz KOMMDOR ABİ işte yine karşınızda. Bu ay biraz çok mektup gelmiş ama malesef nerde o eski okurlar dedirtiyor bana bu mektuplar. Eski okurlar daha uçuktu abi. Neydi o mektuplar. En çılgın mektupları hep onlar gönderirdi. Neyse başlayalım bakalım.

İlk mektubumuz İstanbul'dan YALÇIN ELMAS'dan. Kendisi benim uyuz olduklarımda yazdığım GALATASARAY'a fena takmış. Bu KICKOFF beyinli arkadaşımız şunları demiş:

" Kedi uzanamadığı ete pis dermiş. Sen kimsinki Galatasaray'a uyuz oluyorsun. Sen Galatasaray'a uyuz olsan ne olur, olmasan ne olur? İnsanoğlu daima kendisinden üstün olana uyuz olur..... Bunu Galatasaray'ın Fenerbahçe'den daha büyük bir camia olduğunu kanıtlamak için veya herkesin kendisinden üstün olana uyuz olacağını belirtmek için yazdım..."

Neyse arkadaşımız böyle yazmış. Önce şunu belirteyim. Kedi uzanamadığı ete "MİYAV!" der. Bu klinik deneylerle kanıtlamıştır. İnsan kendisinden üstün olduğu şeye uyuz olmaz. Uyuz olduğu şeye, uyuz olduğu için uyuz olur. Şimdi senin mantığınla hareket edelim. Senin bu ilginç teorini çürütelim. GS'ye uyuz olan FB'li eğer GS daha büyük olduğu için uyuz oluyorsa???... Pekiii FB'ye uyuz olan bir GS'li hakkında ne diyeceksin? Ülkem madagaskar'da şöyle bir ata sözü vardır. "Futbol tartışmak isteyen bir LEMMİNGS'le bile tartışma!" umarım bu sana gerekli heyecanı vermiştir. Daha mantıklı bir mektupta görüşmek üzere.

Ayrıca İstanbul'dan mektup yazan ORHAN BUSOYDAN ve LEVENT TAŞDEMİR'e gönderdikleri 14 mektup karşılığında gümüş LEMMİNGS ödülünü vermek istiyorum. Daha çok mektup gönderirlerse ALTIN olanını da verebiliriz ama? Uçuk mektuplar please... Kendinize iyi bakın dostlar. Yeni mektuplarınızı bekliyoruz.

SHOW COMPUTER

TEL: (0212) 5924537 - 5417560

* En yeni AMIGA ve PC oyunları, Utility'ler, programlar her an elinizdeymiş gibi yakınınızda...
* AMIGA ve PC'de arzuladığınız tüm Hardware ve Software çeşitleri...

PC - TOP 10

1-COMMAND &CONQUER
2-STRIP POKER PRO
3-PINBALL ILLUSION
4-EMPIRE II
5-ROAD HOG
6-A4 NETWORK
7-FORGOTTEN REALMS
8-SIMON THE SORCERER II
9-APACHE LONGBOWL
10-PC RALLY

AMIGA TOP 10

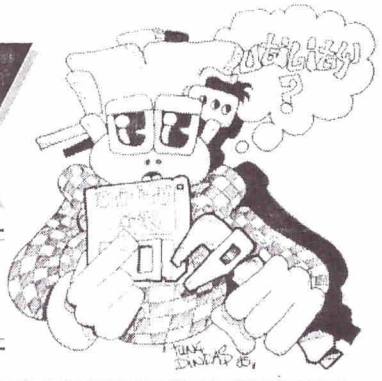
1-Super Street Fighter II Turbo (A500)
2-Dorman (500)
3-Alien Breed 3D (AGA)
4-Super Combat (A500)
5-Turbo Trax (A500+)
6-Behind The Iron Gate (A500)
7-Friday Night Pool (A500)
8-Cytadelia (A500)
9-Champers of Chadin (A500)
10-Aquakon (AGA)

PC CD-ROM TOP10

1-MORTAL KOMBAT III
2-COMMAND & CONQUER
3-PHANTASMAGORIA
4-THE NEED FOR SPEED
5-FADE TO BLACK
6-PRIMAL RAGE
7-MAGIC CARPET II
8-WING COMMANDER III
9-EF 2000 - TFX II
10-MECHWARRIOR II

ADRES:
Cennet Mah.
Yahya Kemal
Beyatlı cad.
No:4 Çam
apt.
K. ÇEKMECE
İSTANBUL

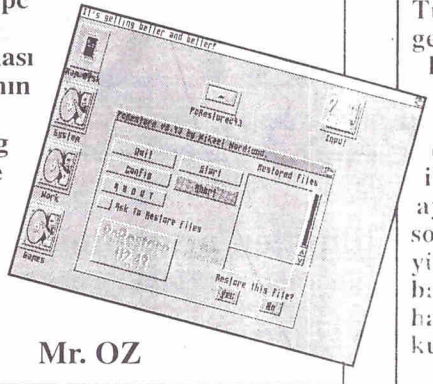
UTILITY



Link hatlarında olan ufak bir arızadan sonra tekrar karşınızdayız. Bu ay yine ilginç, ufak ve ucuz Utilitylerimiz var..

PC Restore V2.43

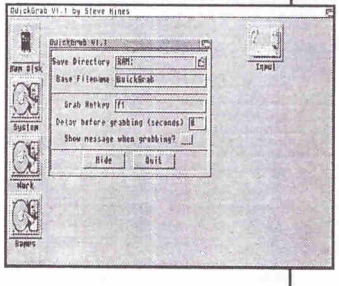
Evet dataları pc formatında olanlar için güzel bir haberim var. Artık pc de backupladığınız disketleri Amiga'nızda açabileceksiniz. Ama bu olay benim test ettiğim kadarıyla sadece ms-dos 5.0 ve alt versiyonlarında kullanılan ve basit bir dos komutu olan backup için geçerli. Maalesef ms-dos 6.0 ve üst versiyonlarında kullanılam ms-backup programında backupladıklarınızı bu program ile açamıyorsunuz. Ama yinede ms-dos 5.0 ve önceki versiyonlarını kullanıp datalarınızı backuplayarak Amiga'ya aktarmak için ideal ve tek program. Bu arada sizin de tahmin edebileceğiniz gibi pc de backuplanan disketlerin DD olması gerekiyor. Programın kullanımı oldukça basit. Sadece config kısmında source ve target drıverları saptıyorsunuz. Daha sonra start ile işe başlıyabilirsiniz.



Mr. OZ

Quickgrab V1.1

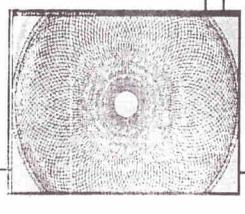
Eğer oyunlarda gördüğünüz o güzel grafikleri araklamak istiyorsanız bu utility tam size göre. Nitekim, dergide yayınlanan birçok oyunun grafikleride bu program kullanılarak alınmıştır. Yalnız program reset atıldığında hafızada durmadığı için sadece dos olan oyunlarda bunu kullanabilirsiniz. Program hem çok kısa hemde oldukça basit olarak hazırlanmış. Tüm yapmanız gereken Save Dir seçeneğine resmi nereye kaydeteceğinizi yazmak ve Grab Hotkey seçeneği ile de hangi tuşları kullanacağınızı belirtmek. Ayrıca Base Filename ile dosyaların hangi isimde kaydedileceği, Delay ile de kaç saniye sonra grafiğin alınacağını ayarlayabilirsiniz. Ayarlamalarınız yaptıktan sonra Hide seçeneği seçin ve istediğiniz grafiği yükleyin. Daha sonra belirtiğiniz tuşlara basarak grafiği araklayın. Programı hafızadan atmak için Quit seçeneğini kullanabilirsiniz.



Mr. OZ

Spira Draw

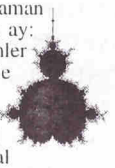
Bilgisayarınızda çok ilginç çizimler görmek istermiydiniz? O zaman Spira Draw tam size göre. Program sizin verdiğiniz değerler doğrultusunda çok ilginç çizimler yapıyor. Örneğin editör ekranına girip değerlerle oynarsanız daha önce görmediğiniz kadar başarılı bir tekerlek çizebilirsiniz. Tabii bunu yaparken makinanızın durumunu da düşünmek zorundasınız. Eğer makinanınız yavaşsa render zamanını biraz beklemeniz gerek. Resolution'ı artırırsanız yaptığınız çizimler gerçekten süper oluyor. Daha sonra bunları save edip demolarınızda ve animasyonlarınızda kullanabilirsiniz. Ben geçenlerde oturup bir inceledim ve oldukça eğlendim. Sizinde bu programla eğleneceğinizi garanti ediyorum (ciddi). Tüm Amiga modellerinde çalışıyor. Hemen alın. Bak hala burda...



Zebani

Turbo Mandel

Fraktal resimlere ilgi duyarmısınız? o zaman mükemmel bir fraktal yaratma programı var bu ay: Turbo Mandel. Aslında bu fraktal resimler tamamen matematiğe dayalı formüllerle oluşturuluyor. İlk kez sapık Fransız Matematikçi Benua Mandelbrot (ismi yanlış yazmış olabilirim) tarafından "Fraktal Geometri" ismiyle bulunmuştur. Fraktal geometrisi, normal geometriyle tanımlanamayan doğadaki cisimleri, nesneleri matematiksel olarak fraktallarla açıklar. Bazı formüller vererek oluşturulan cisimler giderek küçülen bir boyutta kendini yineler. Bu yüzden ortaya çok garip "Fraktal" resimler çıkar. İşte Turbo Mandelde bu tür resimleri yaratmak oldukça kolay ve göz alıcı. Program aynı zamanda extra özelliklerde içeriyor. Mesela yarattığınız Fraktal resmi 3 boyutlu olarak da görebilirsiniz. Aynı zamanda hızlı da. Evet Fraktallara bir göz atmanın zamanı gemedi mi sizce?



Akıllı insan herkesten öğrenendir...

Biliyorsunuz yeni bir dergiyiz ve yeni dergilerde yeni olmalarının getirdiği bir yenilikle yeni şeylere açıktırlar (ne diyorum ben?). Bizde okuyucularımızın fikirlerini almak ve bizden ne isteniyorsa onu vermek açısından, bayram değil seyran değil ama ANKET zamanıdır dedik ve sizler için bir anket hazırladık. Eğer dergiden en ufakta olsa bir şikayetiniz yoksa ve herşey mükemmel diyorsanız bu formu doldurmanıza gerek yok ama minicikte olsa bir şikayetiniz varsa, işte alın size onu belirtme imkanı. Sonuç olarak biz fikir belirten okuyucu istiyoruz, aslında biz okuyucu istiyoruz, bizi duyan varsa lütfen şu anketi doldurup cevap versin bre...

ADINIZ VE SOYADINIZ:
YAŞINIZ:
ADRESİNİZ:

OKUDUĞUNUZ/BİTİRDİĞİNİZ OKUL:

SAHİP OLDUĞUNUZ BİLGİSAYAR VE YARDIMCI MALZEMELER:

BEĞENDİĞİNİZ OYUN TÜRLERİ:

DERGİMİZDE OYUNLARLA İLGİLİ NASIL BİR AÇIKLAMA İSTERSİNİZ
o Tam çözüm olsun.
o Sadece tanıtım yapılsın.
o İlk ay tanıtılıp gelecek ay tam çözümü verilsin.

DERGİMİZDEKİ RESİM/YAZI ORANINI NASIL BULUYORSUNUZ?

DERGİMİZİN FİATI HAKKINDA NE DÜŞÜNÜYORSUNUZ?

DERGİMİZİN BASKI KALİTESİ HAKKINDA NE DÜŞÜNÜYORSUNUZ?

DERGİMİZİN OYUN AÇIKLAMA ÜSLUBU HAKKINDA NE DÜŞÜNÜYORSUNUZ?

DERGİMİZİN PİYASAYA ÇIKIŞ SÜRESİ HAKKINDA NE DÜŞÜNÜYORSUNUZ?

DERGİ YAZARLARI HAKKINDA NE DÜŞÜNÜYORSUNUZ?

ABONELİK SİSTEMİ HAKKINDA NE DÜŞÜNÜYORSUNUZ?

LÜTFEN AŞAĞIDAKİ KÖŞELER HAKKINDA FİKİRLERİNİZİ BELİRTİN

	Okumuyorum	Yetersiz	Beğeniyorum	Arttırılmalı
Haberler	☐	☐	☐	☐
Pixel Üstadı	☐	☐	☐	☐
Computer Music	☐	☐	☐	☐
Ray Trace	☐	☐	☐	☐
Omay'la AMOS	☐	☐	☐	☐
Doctor Chip	☐	☐	☐	☐
Utility	☐	☐	☐	☐
Tips & Tricks	☐	☐	☐	☐
Kommodor Abi	☐	☐	☐	☐
Yazı-Dizi	☐	☐	☐	☐
Çizgi Roman	☐	☐	☐	☐
FRP	☐	☐	☐	☐
Zebani Zone	☐	☐	☐	☐

AÇILMASINI İSTEDİĞİNİZ BAŞKA KÖŞELER VARMI? VARSA NELER?

SİZCE DERGİMİZİN GELİŞMEK İÇİN YAPACAĞI İLK ADIM NE OLMALI?
o Sayfa sayısını arttırmalı.
o Sayfalarını renkli yapmalı.
o Derginin yanında hediye vermeli.
o Abonelik sistemini başlatmalı.
o Fiatını düşürmeli.

DAHA İYİ BİR DERGİ İÇİN ÖNERİLERİNİZ NELERDİR?

Bu anketi istediğiniz bir tarihe kadar (geç olmaması rica olunur) P.K. 177 Bakırköy İstanbul adresine postalamanız bizim için önem taşımaktadır. Ama keyif sizin istediğiniz gibi davranabilirsiniz. Şimdiden Teşekkürler...

/*AREXX*/

Programların içinde habire karşınıza çıkan 'Arexx' in ne olduğunu hiç merak ettiniz mi? Veya bilip de bir yerlerde takıldığınız oldu mu? Evet, bu aydan itibaren müthiş programlama dili olan AREXX'e hızla başlıyoruz...

Bu sayımızdan itibaren size basit ve güzel bir programlama dili tanıtacağım. Adı "AREXX". Bir çok programın içinde START veya RUN AREXX MACRO gibi seçenekler görmüşsünüzdür. Bu işlem sayesinde AREXX programları yazarak kullandığınız programı custimize edebilirsiniz. Yani arexx yardımıyla program içinde program yapabiliyorsunuz. Mesela Cygnuss Editor'de de bu tip bir interface var. Bu interface yardımıyla cygnuss ed'e ekstra işlemler yapabilirsiniz. Yada Ncomm'daki START AREXX SCRIPT seçeneğinde olduğu gibi arexx'de bir program yazarak Ncomm'a bir çok ekstra özellikler katabilirsiniz. Eğer BBS'iniz varsa değişik DOOR'lar yazabilirsiniz. Zaten bende size nasıl door yazabileceğinizi (arexx'de) veya diğer interface'i olan programlarda arexx'i nasıl kullanacağınızı anlatacağım. İlk önce programın nasıl çalıştıracağınızı ve arexx komutlarının ne işe yarayacağını anlatacağım.

Arexx, Amiga için dizayn edilmiş ve Amiga'nın multi-tasking özelliği kullanılmış. Arexx'in çalışması için "Mathieedoubbas.library" gerekiyor. Ayrıca Arexx "Text Oriented" bir dil olduğu için iyi bir text editör'e ihtiyacınız var. Benim tavsiyem "Cygnuss Editor". Bunların dışında "Rexxsyslib.library" ve REXXMAST gerekiyor. Normal de Workbench'in içindeki "System" directory'isinde REXXMAST var. Unutmamanız gereken bir şey var; Arexx de yazdığınız programları çalıştırmadan önce RexxMast'ı çalıştırmanız gerekir. Arexx'i Workbench'den çalıştırmak için yapmanız gereken işlemler :
1 - Workbench/System'den Rexxmas'ı çalıştırın.
2 - Shell veya Cli açarak ;
ASSIGN REXX: SYS:REXXC <return>
3 - RX program_adı yapın ve çalıştırın.

Eğer Shell/Cli'dan çalıştırmak isterseniz ;
1 - Shell/Cli açın.
2 - Rexxmast yazıp retun'e basın.
3 - ASSIGN REXX: SYS:REXXC <return>
4 - Rx program_adı yapın ve çalıştırın.

Ayrıca Workbench'in (SYS:) içine ; makedir sys:REXX directory'si açın ve onuda ;
assign REXX: sys:REXX şeklinde assign edin.

Örneğin Ced'de şöyle bir kısa program yazalım ;

```
/* DENEME PROGRAMI */
say "Meg Amiga 1 NUMARA!"
```

şimdi bu programı REXX: dir'a kaydedelim. Yani :

REXX:deneme.rexx

Programı çalıştırmak için Shell/Cli'dan ;

rx deneme

yazmamız yeterli. Çok önemli bir konu var :

Programın ilk satırı "/*" ile başlamalı ve "*/" ile bitmeli.

Bu sayede bilgisayar yazdığınız script'in Arexx için olduğunu anlıyor.

Bu işlemleri yaptıktan sonra ennihayet arexx de bir şeyler yazmaya başlayabiliriz. Aslında bu dil gerçekten çok kolay. Aynı Basic dili gibi. Mantığını kaptığınız zaman çok rahat programlar yazacaksınız. Bende bir DOOR'u incelerken öğrendim bunu. Komutlarıda öğrenince herşeyi yazarsınız. Bazı özel işaretleri açıklamak istiyorum (şekile bakınız).
Aynı zamanda bu dilde ondalık işlemler de yapabilirsiniz. Yani ;
1.5 * 1.50 = 2.250 veya 3.1 + 4.05 = 7.15 gibi.

Evet şimdide komutları tanımaya başlayalım:

*** ABS**

Mutlak değer işlemleri için.

```
say abs(-5.35)          => 5.35
say abs(30)             => 30
```

*** ADDLIB**

O anda çalışan library ile ilgili işlem yapmak için kullanılır.

ADDLIB (isim,öncelik,[offset,versiyon])

```
say addlib("rexxsupport.library",0,30,0) = 1
call addlib"EtherNet",-20          /* çıkış */
```

*** ADDRESS**

O andaki host adresine geri dönmenizi sağlar.

```
say ADRESS() => REXX
```

Evet komutların devamı ve örnek programlar önümüzdeki aya kaldı. Sayfa limitini aştım. Bu genel açıklamaları dikkatle inceleyin. Gelecek sayıda görüşmek üzere.

VİGO

İŞARETLERE DİKKAT

~	Değil
+	Pozitif
-	Negatif
**	Açıklayıcı
*	Çarpma
/	Bölüm (seksiyon)
%	Matematiksel bölüm
//	Hatırlatıcı
+	Toplama
-	Çıkarma
==	Kesin eşitlik
~==	Kesin eşitsizlik
=	Eşittir
~=	Eşit değildir
>	Büyüktür
>=,~<	Büyük veya eşit
<	Küçüktür
<=,~>	Küçük veya eşit
&	Ve (mantıksal)
|	Veya (inclusive)
^,&&	Veya (exclusive)

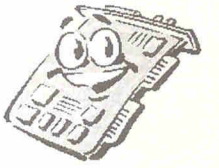
Arexx çok baba bir progra ma benziyor. Bende istiyom

H.T BİLGİSAYAR

" SİZİNLE BÜYÜYORUZ "

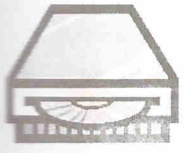
DİKKAT!

KREDİLİ SİSTEM KAZANDIRIYOR



* ALINAN HER OYUNA DİSKET BAŞI BİR KREDİ
  (5 disketlik oyuna 5 kredi)
* KASIM AYI İÇİNDE EN FAZLA KREDİ ALAN KİŞİYE KREDİ SAYISI KADAR BEDAVA OYUN ÇEKTİRME HAKKI
* İKİNCİ OLAN KİŞİYE TOPLAM KREDİ SAYISININ YARISI KADAR BEDAVA OYUN ÇEKTİRME HAKKI.
* ÜÇÜNCÜ OLAN KİŞİYE KREDİ SAYISININ 1/3'ü KADAR BEDAVA OYUN ÇEKTİRME HAKKI.
* İLK 10'a GİRENLERİN İSİMLERİ MEGAMIGA'da DUYURULACAKTIR.

AMİGA



İŞTE EKİM AYININ İLK 10'U:

1-MURAT YETİŞKİN (70 Kredi)	6-HAKAN AYDIN (30 Kredi)
2-GÖKHAN İKRAMİYE (59 Kredi)	7-KIVANÇ HELVACI (28 Kredi)
3-CİHAN KUŞ (53 Kredi)	8-METİN KILIÇ (26 Kredi)
4-ERSEGÜN ERDOĞAN (43 Kredi)	9-MURAT ÇOPUR (25 Kredi)
5-BARIŞ ÇAKIR (38 Kredi)	10-SERKAN CENGİZ (22 Kredi)

Sizde Kredili Sistemden yararlanmak ve bedava oyun çektirmek istiyorsanız daha ne bekliyorsunuz...

A500 OYUNLARI

* *DOMAN*
* *CONQUEST*
* *COARSE ANGLER*
* *CITADEL*
* *BEHIND THE IRON GATE*
* *DEAD OF THE NIGHT*
* *PROJECT BATTLEFIELD*

A1200 OYUNLARI

* *MALE DICTION*
* *PINBALL MANIA*
* *ALIEN BREED 3D*
* *GUARDIAN*
* *S.STREET FIGHTER TURBO*
* *TAEKWANDO MASTERS*

Yeni gelen oyunları Telefon veya Fax'la anında öğrenin.

ADRES: Mehmet akif cad. 4.sokak, no:38
ŞİRİNEVLER - İSTANBUL
TEL: (0212) 5517527 FAX: 551 75 27

MUAMMER SAYMAZ'A TEŞEKKÜRLER...

HART!

KAHRAMANIMIZ SİNEMA.. İZLİYOR

HANİ ŞU BİLGİSAYAR İLE BANKA SOYMA FİLMLERİ VARYA... İŞTE O TÜR BİR FİLM. FİLM SONUNA KADAR NEFES ALMADAN SEYRETTİ. BİZİMKİ KAFASINDA IŞIKLAR YANMAYA BAŞLAMIŞTI HAYDİ SONU HAYIRLI OLSUN.

DİT! DİT!

BANKA

EXIT

SİNEMA

GİŞE

HEY İŞTE OLAY BU! ARTIK SİLAHLA BANKA SOYMA DEVRİ GEÇTİ..

HIPHOP RULEZ

BUNU BENDE YAPARIM YA! HAYDİ DOĞRU EVE!

ÇÖP

BİLGİSAYARIMIZI AÇALIM İŞTE BAK! NUMARA HAZIR!

HEY GALİBA OLUYOR..

PİK!

HMM. AÇILIN BAKALIM ŞİFRELER! OLACAK GALİBA..

"};A18A19CN1CN21;CN6CN72Am0CN602320"0A>02#101CM40212321;0"#3q=CL4CL5};Aq<Aqq:Aq;CL>CL?2Aq:CM402250"(10102

EFENDİM SİSTEME GİRMEYE ÇALIŞAN BİRİ VAR. TAMAM TESBİTEDERİZ

YAŞASIN! BAŞARDIM!! SİSTEME GİRDİM. BANKAYA GİRDİM...

KUNG 99

POLİS

TESLİM OL! ETRAFIN SARILDI!!

POLİS

SPERM BANK

AH AH APTAL KAFAM!! BULA BULA SPERM BANKASINI BULMUŞUM...

TRES PASS

4166955

BİTTİ